

闹天

LATEINOS

神 魔 大 陆

www.ktonline.com.cn

半条命 2

有史以来最好的游戏？

玩转大都市

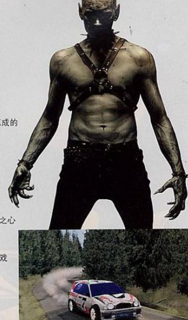
游戏与女友我可得兼

ISSN 1672-7800
12>
9 771672 780040


洛奇
mabinogi







首页

焦点

新风作浪

似水流年

杀戮也要执照

——战锤40K：战争黎明

36 细腻的角色造型、有感染力的气氛、大火拼的场景、现场的肉搏感和被炸飞时的惨叫……同是即时战略游戏，只能说“战锤”和“魔兽”各有千秋，各擅胜场。让我们走进公元40000年，呼唤战争黎明！

电脑游戏是这样炼成的

12 可玩的模型已经完工，现在是寻找发行商的时候了。我们将和来自德国的专家一起，介绍制作人和他们的商业伙伴是怎样展开合作的。







半条命 2

18 有史以来最好的游戏？没错，就是它了！无须赘言，在游戏中淋漓尽致的发挥的日子就要来了……

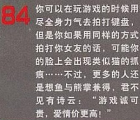


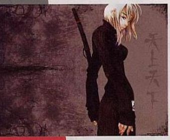
吸血鬼 2

22 恐怖游戏有了新玩法：我们将用第三人称视角控制吸血鬼，演绎这种嗜血怪物的新生涯。

游戏与女友我可兼得

84 你可以在玩游戏的时候用尽全力气去拍打键盘，但是你如果用同样的方式拍打你女友的话，可能你的脸上会出现类似猫的抓痕……不过，更多的人还是想鱼与熊掌兼得，君不见有诗云：“游戏诚可贵，爱情价更高！”





兵书战策

刚柔并济

神游天下



玩家观点

快言快语

编读往来





登陆 www.chinagames.net
将有更大惊喜发现！

中游响应号召，率先行动

游戏金币最低价换炫目中游秀、换尊贵会员、换行货精品、换电影包月……游戏金币从何来？会员赠送、金币游戏（麻将、梭哈、色盅、斗地主等）赢取、任职网管的工资、中游组织的各种活动赠送，当然最简单直接的就是购买U币，1U币兑换8000金币。网上银行购买U币，现正火爆热销中，最高可赠送25%，是获得U币最优惠的渠道，同时还有机会赢取DELL 600m笔记本电脑呢。

中游号召——简单生活，快乐美

号召人背景

享誉盛名的休闲棋牌网站，超过1亿的注册人数，同时在线30万。

提供免费游戏平台，休闲棋牌游戏全免费。

号召力

四国军棋、升级、斗地主、象棋、台球游戏，单个游戏同时在线数万人以上。

大妈大娘大伯大爷，金领粉领蓝领白领，叮叮当当阿木童，全部是我们的“粉丝”。

号召内容

简单生活是幸福的指标。能坐着就不用站着，能微笑就不用流泪，能电话就不用思念，所以中游的游戏一直以简单耐玩为追求。

快乐美是另一种活法。老话说外貌美、心灵美、心情美，我们号召快乐美。给点阳光就灿烂，撒点细盐就美味，所以中游的游戏一直希望您快快乐乐。



软件导刊

主管单位 湖北省科学技术厅
主办单位 湖北省信息学会
鸣　谢 美国国际数据集团（IDG）支持

社　长 汪少敏 副社长 尹 荣
主　编 陈宏愚 副主编 丁有光
执行主编 王 晨
主编助理 颜慧超
编辑出版 软件导刊杂志社
社　址 武汉市洪山路2号湖北科教大厦D座5楼（430071）
武汉编辑部 高建平 胡俊健 江宏飞
北京编辑部 张然(主任) 李翌(主任) 高海涛 范艺博 白雪 王立静 贾怀颖
美术编辑 王薇(主任) 闫辉磊 董鹏 陈飞
广告总监 谢京京
客户经理 杨帆 胡碧环
业务拓展总监 崔健
业务拓展经理 朱玢
发行经理 代华
发行助理 范琴 芦莹
印务经理 齐永生

联系地址 北京市东城区朝阳门北大街8号富华大厦B座10层
邮政编码 100027
编辑部电话 65544155
广告部电话 65541286 65544093
发行部电话 65544097
电子信箱 reader@gamestar.com.cn
广告总代理 北京现代创业者广告有限公司

刊　号 CN42-1671/TP
国际标准刊号 ISSN 1672-7800
国内发行 北京市报刊发行局
邮发代号 2-50
订　阅 全国各地邮电局
邮　购 编辑部随时办理
广告许可证 4201064002059

印　刷 北京华联印刷有限公司
定　价 10元/期

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

GameStar 网游族

专题企划

快言快语

网游专区

特别访问

新风作浪

至爱推荐

兵书战策

戏说网游

龙争虎斗

漫画游戏

广告索引

卷·首·语

四舍五入

开始做第12期，一年就要过去了。

2004年，对于游戏，表现出了极强的两面性，或是说反差。

游戏这个市场的确很火：

财富榜上，有人因经营游戏而入选；

一年中举办了多次大型的游戏展；

游戏大作（主要是网络游戏）在大陆同玩家见面的时间与其他地区的时差越来越小；

如果你去浏览了和游戏有关的网站、论坛，参加了玩家的活动，任何有关市场的乐观评估数据都变得栩栩如生。

与此同时：

关于学生或是青少年玩游戏而步入歧途的报道也贯穿了全年；

越来越多的游戏排到了测试的队列中，而收费的进展相对较慢；

每年都似乎要有场中韩游戏公司间的纠纷供大家议论纷纷。

无论如何，游戏，特别是网络，这种娱乐形式被广泛接受是无法逆转了。

即便对游戏的认识还有着巨大的差异，但积极的做法是像“健康游戏忠告”上讲的那样引导玩家、或者是开发出能让青年人喜爱的游戏替代品。

总的来说，2004年的游戏市场还算不错。

辞旧后必迎新。来年会是好收成吗？

大家都企盼着一个成熟的市场，但成熟的市场往往意味着市场机会的减少。因为，成熟代表着规范和秩序。

2005年会出现一个成熟的游戏市场吗？是要玩家先成熟起来，还是开发/运营商先成熟起来？

就让我们来做一些大胆的展望：

2005年是欧美大作和中国题材游戏的天下

2005年有更多非青少年加入到休闲游戏的世界

2005年大家会发现游戏公司在减少，但强者愈强

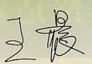
2005年是让大家都大吃一惊的一年

……

我们愿意和大家一起讨论这个话题

如有高见，请电邮至：reader@gamestar.com.cn

执行主编





盛大网络 运营服务
冒险岛Online精彩版本回顾
10 冒险岛Online10月版本 火爆推出三重强大功能
背包扩充 仓库扩充 商品换购
11 冒险岛Online 11月冬季大冒险版本 惊现四大神秘亮点
双倍经验 冬季服饰 天气效果 全新任务
红色白色 圣诞的季节
想过一个与众不同的圣诞节吗？
想足不出户体验圣诞的快乐吗？
冒险岛Online 12月
全新圣诞版本为您全部实现
冒险岛 ONLINE
SHANDA 盛大网络
www.shanda.com.cn

第二部分：谈判

电脑游戏是这样炼成的

可玩的模型已经完工，现在是寻找发行商的时候了。我们将和来自德国的专家一起，介绍制作人和他们的商业伙伴是怎样展开合作的。

电脑游戏是这样炼成的

期数	主题
11/2004	从理念到模型
12/2004	寻找发行商
01/2005	制作和测试
02/2005	“关键时刻”和市场营销
03/2005	发行和反馈

对于制作人和发行商来说，在合同上签字大概只需半秒钟的时间。可这之前往往是长达数月的谈判、互访和等待。在系列报道的第二集中，我们请来了多位业内行家，为您讲述从模型完工到协议签署这段时间内发生的故事。

齐心合力

绝大多数制作公司需要发行商的支持，因为他们负担不起开发游戏所需的巨额费用。两年的制作周期需要约300万欧元的资金做后盾。这方面，发行商有能力充当资金来源，他们同时负责广告和市场营销，比如在杂志上做宣传。此外，发行商还和世界各地的经销商有着业务往来，这层关系对于游戏的上市销售十分重要。而游戏制作人大都不善于市场运作。只有少数的公司兼制作人和发行人于一身，既有能力自主开发产品，又可以为其它制作公司推销游戏。在德国，这样的公司屈指可数，比如Ascaron（Sacred、Arena Wars）和以前的Blue Byte（《工人物语》一到四集，现在从属于Ubisoft）。

制作公司和发行商从一开始就展开合作的情况很少发生，因为二者的利益根本不同。制作方希望按照自己的构思开发游戏，最好不要顾忌制作时间和费用。他们看重的是自由创作和独立性。与之相反，发行商纯粹从利益的角度看待问题，他们投资完全为了回报。Ingo Mohr是Ascaron的商业部经理，负责广告策划和项目管理。他告诉我们：“在制作期内，我们只有花费，没有收入。只有当游戏在两三年内问世，我们才可能有钱赚。为此，公司要担负很大的财政风险。”因此，发行商会对制作方施加很大影响，以保证游戏的品质和销售量。同时，制作费用要尽可能压低，制作周期要尽可能缩短。最后的合同一般都是制作公司和发行公司妥协的产物。

EA是个香饽饽

选择发行商是摆在制作人面前的第一道屏障，理想人选应该在运作同类游戏时取得过成功。汉堡发行商Dtp曾经出版过许多备受好评的冒险类游戏（《Black Mirror》、《Moment of Silence》、即将推出《Runaway 2》），因此也成为了众多冒险游戏制作人争



老牌制作人Wertich很快就为《Spellforce》找到了发行商。



光谱游戏发行最新动向
还有创业王 · 足球经理PRO及特勤机甲队6...等 · 中文化密集改版中！
代理发行
T-TIME 光谱博硕
www.ttime.com.cn
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.
北京光谱 TEL：10-62969069
上海光谱 TEL：21-64689861
铁道王
RAILROAD PIONEER
探险成分让这款经营游戏非常与众不同
JoWooD
CROSS HERMIT
超魔法大战
培养神话职业系统 高自由度的学生育成游戏
亮点推荐
JOAN of ARC
万夫莫敌 圣女传
享受一女当关的杀敌快感
体验千军万马的磅礴气势
ENLIGHT
天使恋曲
无奈转生的你，
已忘掉永世的我……
KOGADO





在《Survivor》中，玩家需要和灾难斗争。



Mohring的顾客：Moonbyte（《Crashday》）的Clemens和Bodenstein，Replay（《Survivor》）的Hackel和Jungnickel。

《Crashday》为玩家带来了近乎疯狂的竞速体验。

相"巴结"的对象。这使得该公司不得不考虑改变运营计划。Dtp发言人Christopher Kellner说："在《Runaway 2》上市的2005年第二季度，我们将不在发行任何冒险题材的游戏，避免自己和自己竞争。很多项目会因此耽搁。"这显然和诸多制作人的意愿背道而驰。

Marc Mohring以前是发行公司Innonics（Wiggles）的总裁。公司倒闭后，他创办了代理公司ME Enterprises，专门为制作人寻找发行商。他介绍说："显然，所有制作公司都愿意和EA合作，他们有的是钱。"可EA却很少和德国制作人合作，唯一的例外是足球经营游戏的制作者Gerald Kohler（现已成为EA的固定合作伙伴）。Mohring只好把制作人的愿望不断下压。典型的德国游戏，如建设类游戏只有德国本土公司才感兴趣，美国发行商基本是不闻不问。

别拿样品不当回事

缺乏必要准备就去和发行商打交道是不会有什么好结果的。Ingo Mohr叹息说："我的柜子里积压了大量广告。"Ingo自2000年起为Ascaron工作，任务是检查样品和设计文案。"收上来的文件经常会有书写错误，以致我不得不怀疑是在看一本漫画书。"这样的文案显然不会得到发行商的重视。"连信件都写不好的人怎么可能制作出好游戏？"搞怪的设计材料也得不到Mohr的认可："曾经有人拿韵律诗向我介绍他的设计思想。很有意思，可是太不专业了。"

和文案相比，Mohr更看重游戏模型。"即便你能用文字将设计理念表述得十分透彻，我还是希望看看它应用到游戏里是什么样子。如果有雄心制作一款大作，模型更是不可或缺。"很多测试版本过于简单。"经常会有中国制作人送来他们的样品，主题往往是和日军作战。可惜游戏性和图像质量还停留在80年代的水平。这样的游戏完全可能在中国找到市场，但多少有些不适合西方玩家的口味。"

因此，制作人也需要进行一次市场分

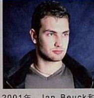
我们的专家



Marc Mohring于十年前加入游戏制作业。在他的发行公司Innonics（Wiggles）破产后，他于2002年建立了ME Enterprises，专为制作人寻找发行商。眼下他还为《Survivor》的开发工作担任顾问。



Volker Wertich曾经参与制作了《工人物语》系列的第一集和第三集。他创办的Phenomic公司在2003年推出了即时策略游戏《Spellforce》。现在，他正着手制作续集《Spellforce 2》。



2001年，Jan Beuck和Martin Jassing在汉堡创立了制作室Master Creating，其处女作是大获成功的动作角色扮演游戏《Restricted Area》。



Hendrik Lesser自2002年起在发行公司Take 2主管市场营销工作，他负责的项目包括《Stronghold Crusader》。现在他担任制作公司联系人，有权签署合作协议。他经手的游戏包括《Sacred》。



Ingo Mohr为发行公司Ascaron(Sacred)工作，负责审查制作方送来的设计文本和游戏模型。他最近推出了颇受好评的即时策略游戏《Arena Wars》。


BETOP
北通产品
时尚、创新
与快乐同行
北通随身乐
电脑游戏外设
北通电子有限公司
http://www.betop-cn.com
北通随身乐
BETOP GOPAD
BTP-C039 USB 振动
一体式结构(没有螺钉)，方便携带、结实可靠
球形方向键：360度，可模拟鼠标功能
正面6按键，适合更多动作的迅速操控
手感舒适，表面防汗防滑
轻松悠闲一族首选产品
拥 / 有 / 北 / 通 / 游 / 戏 / 更 / 轻 / 松

德国的发行商一览



公司	所在地	代表作品
①Ascaron	居特斯洛	Arena Wars
②CDV	卡尔斯鲁厄	Breed
③DeepSilver/Koch Media	慕尼黑	X 2
④DTP	汉堡	Moment of Silence
⑤Jowood	奥芬巴赫	Spellforce
⑥Sunflowers	豪森施塔姆	Anno 1503
⑦Take 2	慕尼黑	Holiday World
⑧TDK	雷庭根	World Racing
⑨Ubisoft	杜塞尔多夫	Far Cry
⑩Vidis	汉堡	Restricted Area

⑪莱比锡的Games Convention是制作人和发行商会面的理想场合。

析，确定目标顾客，找出自己和同类游戏相比所具有的优势，并对预计销量做出估算。此外，制作方还应提供一份详细的花销预案，清楚地写明某个月需要多少投入。Ingo说："曾经有一个制作小组给我们寄来一份网络游戏的设计草案，质量较高。可他们列出的制作费用居然是25万欧元。这点钱做不出任何游戏。"

拜访和寻找

发行商不会坐等推销人员上门，他们时刻关注着业内动态。Hendrik Lesser为发行商Take 2（《GTA Vice City》、《Max Payne 2》）慕尼黑分部工作，负责寻找新游戏。他说："我会一一审查所有送来的程序，同时在媒体上寻找尚无发行商的制作公司。"如果某个项目有利可图，Lesser会直接上门拜访制作人。他要做的不仅仅是会客和看游戏演示，更重要的是观察制作团队和他们的办公室。不过他至今也没有什么惊喜的发现。"顶级的制作小组一定会有，对此我充满信心。"

会面后，Lesser需要列出一份清单，分析制作者的实力和项目预算。但制作方只会得到粗略的反馈，详细的分析意见还属于发行方机密。"可能的内容包括提供给制作方什么样的图像引擎等等，但这在开始阶段不能公布。"即便Lesser对某个项目情有独钟，最终合同也不可能很快签署。"我们的市场营销人员也会砍掉令我满意的游戏。"最终决定权自然属于公司上层。在Koch Media公司，总经理Klemens Kundratitz有权决定公司到底接手哪一个项目。

为了加快寻找发行伙伴的进度，制作方会将项目交于公司联系人，而不是按着发行商名录一个个登门拜访。左边列出的是各公司的联系人名单。所有公司都保证，他们会对送来的游戏一一过目。但只有作品前景看好的制作公司才会得到一份合同，——《Far Cry》就是一个例子。

一些制作人会在Games Convention和E3等游戏展会上和发行公司进行接洽。制作人Cevat Yerli带着他的射击游戏《X-Isle》参加了2001年的E3，这便是后来的《Far Cry》。不过Volker Wertich坚信："E3绝不是最佳的谈判场合，因为发行商都有自己的展会安排，不会为你专门腾出时间。旧金山的Game Developers Conference（GDC）会是一个更好的选择。在这个制作人聚会上，发行商会把主要精力放在寻找未来的金牌制作室上。"

Wertich介绍说："与会的制作人最好带上一份游戏模型。"通常情况下，如果游戏演示没有足够的说服力，发行方不会和你签约，因为他们不得不考虑潜在的商业风险。"谁也不会把钱投到自己看不见的游戏上去。"制作模型的钱需要制作人自己筹集，大约是10万欧元。自筹资金确实是一件困难的事情。Wertich叹息道："德国是一个投资荒漠。"银行不会给你贷款，政府又只给硬件厂商提供支持。"你最好有一个有钱的爷爷。"

风度和口才

在第一次会面时，除了游戏，制作人本身也应给对方留下良好的印象，即便他并不知道制作方到底需要什么。Master Creating

（《Restricted Area》）的Jan Beuck和Martin Jassing在2002年的Games Convention上见到了发行公司Take 2。Beuck回忆说："我们原以为会碰见十个穿着深色西装的人，没想到接待我们的Hendrik Lesser穿了一件印着摇滚明星的T-Shirt。"制作人一定要穿着整洁，但不用过分严肃。

比衣着更重要的是口才。制作人需要完整清楚地表述出游戏的种种优点。传奇制作人Peter Molyneux便是一个演讲高手，能够激发听众对于游戏的无限热情。Marc Mohring建议制作人对发行商可能提出的问题事先有所准备，"就像面试那样"。

制作人也不一定要过分诚实。Jan Beuck介绍说："《Restricted'Area》是由我和Martin Jassing两个人制作的，仅从外面请来了美工和作曲人。这一点我们可没告诉他们。"显然，小制作公司经常遭到拒绝，因为发行商需要从盈利角度考虑问题。Hendrik Lesser说："如果一款游戏只有两名制作人，我们会怀疑它是否能够完工。而从外面请人又会冒很大的风险，他们随时有跳槽的可能。"


费尽周折也要找到发行商：Martin Jassing拿着《Restricted Area》的促销包装。

书面协议

在和不同的制作人洽谈并寻找到适当的合作伙伴之后，双方（有时候还会是三方）进入了最后的谈判阶段。大多数情况下，这已经是初次会面8到12个月以后的事了。时常会有发行方在最后阶段撤出。Acclaim最近就干过这样的事。倒霉的制作公司不得不另寻新伙伴——又是几个月的时间。

协议会有两种不同的方式。第一种是完全的推销协议。制作方自筹经费，最后将完成版游戏和说明书、包装盒一并交于发行商。后者只负责市场营销和推广。制作方按销售量提成。选择这种方式的都是实力雄厚的大制作室。在德国，Take 2曾为Ascaron（《Arena Wars》、《Port Royale 2》、《Sacred》）负责产品推销。

Restricted Area


尽管《Restricted Area》的游戏模型制作粗糙，发行商还是要对其内涵做一番详细评估。


完成版看上去好了很多。专家需要有伯乐般的眼光。

负责到底

第二种协议格式较为常见：协议规定发行方承担全部制作经费，同时付给制作人一定数量的保证金。所有资金以分期付款的形式到位，制作方需要按合同规定的期限将不断更新的游戏版本交给发行商。产品经理会对样品进行检查，同时为下一步工作做出规划。如果销售利润超过保证金，制作方才能参与分成——依据制作室规模大小，具体份额会有不同，基本在15%到35%之间。

较小的制作室往往会放弃作品版权，以换得更多的收入。但这也丧失了为成功作品开发续集的机会。《工人物语2》便是这样：Blue Byte获准开发新一集《工人物语》，把该系列创始人Volker Wertich抛在一旁。制作方和发行方需要在版权和利益之间做出选择。金牌制作室会成为发行商竞相追逐的对象。2003年，Ubisoft把Blue Byte收归旗下。

欺骗！

签字时千万小心，每个行业里都有陷阱。Jan Beuck曾和英国发行公司4am Entertainment签署协议，后者同意为《Restricted Area》的开发投入一笔巨额经费。可Jan的账户上从来没有收到过该公司汇来的一分钱。可Master Creating却为游戏开发投入了大量资金，甚至请来了施瓦辛格给角色配音。起诉4am Entertainment看上去也没有用，该公司从属于美国企业Victor Jones——如果诉诸法律，程序及其复杂。吃一堑，长一智，Beuck说："以后我们只和我们信任的人谈判，哪怕他们开价较低。"

上述情况很少发生，但制作公司最好聘请一位律师，在合同签署前检查相关文件。Volker Wertich所在的Phenomic公司便请来了Boris Kunkel处理法律事务。Boris说："审核有关资料是一项十分重要的工作，你可以从中了解到发行商是否有足够的支付能力。"有时候发行商会要求保留随时中断项目开发、收回投资的权力。Boris告诫说："在这一点上，制作方千万不能妥协，否则眼前的一切会在瞬间化为乌有。"对合同的审核和修改要花上六到八周。

正式上路！

如果一切顺利，拿到合同后，制作公司便可正式开展研发工作了。当然，发行方在制作过程中也发挥了举足轻重的作用。有关"制作"方面的内容我们会在2005年第一期为您做详细介绍。■

游戏三百六十行

想知道游戏制作公司内容是如何分工协作的吗？您可以在网上找到我们于2001年制作的专题《游戏三百六十行》，其中有关于作曲人、测试员和程序员的介绍。我们也随时欢迎您的来信。

Reader@gamestar.com.cn

有史以来最好的游戏？

半条命 2

Half-Life 2

最近，国外各大游戏杂志纷纷刊登了对于《Half-Life 2》的评测。游戏的成绩相当理想，各家评分都在90到98之间。可GameStar的却迟迟未见行动，因为我们持观望态度。

在制作2004年第10期时，编辑部立下了一条规矩，不参加制作公司举办的任何现场测试。事实上，这种测试还是最近的潮流。为什么呢？为了防范盗版和负面报道，制作公司偶尔会邀请我们去他们的办公室，对即将推出的大作进行现场评测。《Doom 3》是这样，《UT 2004》也是这样。但我们认为，这样的评测难以保证质量。编辑时刻处于注视之下，当出现问题时，公关人员和制作人还会想方设法转移你的注意力。详尽的技术测试也无法进行。另外，最多两天的访问时间也让评测工作捉襟见肘。就算真的能在这段时间内通关，游戏体验也是不自然的。因为通常情况下，我们都会在中途略作休息，对经历过的剧情进行回顾。这样一来，即便是几天后才能再度回到游戏中去，我们也能对之前的细节了如指掌。可现场评测却不能这般悠闲。碰到复杂作品时，即使初次尝试让人回味无穷，二次游戏时也会找不着北。工作进度往往受到影响。

另外，其他外部环境也不得不考虑。当手头有要紧事处理时，谁还有工夫玩游戏？吃饭、家庭作业、约会……这些好像都比游戏重要许多。在我们举行评分会时，这些因素也要被考虑进去。另外，只能有一名同事参加所谓的现场测试，我们如何协调他和别人的观点？以前我们也曾提前尝鲜，却不得不为此耽误了《UT 2004》的正式测试，因为该游戏跳票太久，完成版和测试版相差甚远。



烟雾弹爆炸了……



没大脑的怪物灰飞烟灭。



逼真的环境：火车站的大屏幕正在播放政府讲话。



特效丰富的爆炸效果，《Half-Life 2》是一部动作感极强的游戏。

如何购买《Half-Life 2》



您可以在商店购买《Half-Life 2》，或者使用Vavle的下载服务（www.steampowered.com），后者需要使用信用卡。游戏定于2004年11月16日发售，USK尚未对该游戏的适合人群做出评估。

不同的价格体系：

单机版本：

标准版：HL 2 + Counterstrike Source，6CD
价格：54.99美元

珍藏版：HL 2 + Counterstrike Source，HL Source，T-Shirt
价格：54.99美元

中文版内容和价格尚不得而知。

Steam：

铜版：下载HL 2 + Counterstrike Source
价格：49.95美元

银版：下载HL 2 + Counterstrike Source + HL Source + Day of Defeat Source
价格：59.95美元

金版：邮购HL 2 + Counterstrike Source + HL Source + Day of Defeat Source + 攻略指南 + 三张海报+帽子 + 明信片 +即时贴+ Soundtrack-CD + 抽奖游戏
价格：89.95美元

测试而非误导

我们说这些是有用意的，因为《Half-Life 2》目前的情况就是这样。Vavle专门邀请了几家杂志（PC Gamer、Electronic Gaming Monthly等等），在几个国家进行早期评测。可惜测试结果空洞乏味。英国的《PC Zone》这样写到："这款游戏变化丰富，很难将其亮点一一列举。"其实，他们也没有列举出多少。除了这些最早介入的杂志外，其他一些媒体也在Vavle的邀请之列。我们放弃了这次机会，我们更看重评测的详尽程度，而不是时效性。预计在下一期中便会有相关测试和读者见面，因为那时我们可以拿到样品或是在美国发售的完整版。到时，调整建议、游戏提示和技术测试一个都不能少。希望各位读者也能理解我们这样做的原因。如果您有什么意见，欢迎给我们写信，地址是reader@gamestar.com.cn。先对热心的读者表示衷心感谢。以下内容只和《Half-Life 2》有关。即便没有进行任何测试，我们依然为您带来了新鲜而丰富的信息。

镇压和反抗

《Half-Life 1》已经是很多年以前的事情了。在外星人的影响下，如今的世界就像一个被怪异科技所支配的地狱。故事发生在虚构的欧洲城市City 17，那里居住着懦弱的市民和一个独裁统治者。这里可以找到80年代东欧和科幻电影《Gattaca》的影子。不过Valve并没有为角色划定黑白善恶。公司创始人Gabe Newell介绍说："玩家遭遇的人和物在其所处的体系中都是合情合理的，你要做的不仅仅是战斗那么简单。冲突双方都在为自身利益而斗争。"

接近完美的世界

游戏的图像已经受到了各方的一致好评，它不仅在技术上高人一等，细节表现力也可圈可点。人物嘴唇会在对话时做恰如其分的运动，面部表情细致入微，各类场景特色鲜明，墓地、实验室和太空飞船都让人印象深刻。整个画面力求在表现乱世的同时保持风格统一。制作者没有放过任何一个细枝末节，当你把颜料桶扔向墙壁或是怪物时，空中会划出一道彩色的轨迹。

游戏引擎在各类报道中被一再提及，它的物理效果确实值得称道，表现运动效果时尤为出色。青草会在微风中摇曳；枪击能在庞大的Srider身上留下弹坑；扯断电线时，周围火花四溅——在真实性的营造上，其他游戏根本无法企及。AI也有上佳表现。如果某个AI角色杀敌有功，他便会在联盟里炫耀自己。如果你要带着Grigory牧师冲向墓地，他会用使出各式各样的花招拖延时间，比如和你说废话或是把你带进死胡同。编写这样的脚本真是一项浩大的工程。

幻想风格也要和场景氛围协调统一，为


没有远程武器，Gordon只好挥舞撬棍。



实验室里，我们遭遇了好心的Eli。这位工程师在游戏中将发挥不可替代的作用。

其它媒体评分

这里是一些国外同行对游戏的评价。PC Gameplay给出了最保守的评分：90%。如果我们给分的话，可能会更低……

PC Gamer（美国）：98%
PC Zone（英国）：97%
PC Gamer（英国）：96%
PC Gameplay（比利时）：90%

实现这一目标，Valve的游戏制作高手们下了一番苦功。屏幕上只有少量的广告，没有不合时宜的过场动画，玩家始终以Gordon的视角经历剧情。在风格营造方面，制作者堪称大师。

Valve公布的最低配置是1.2GHz、256M内存和支持DirectX 7的显卡。这显然连普通游戏质量的最低要求也达不到。如果你想充分感受《Half-Life 2》的魅力，建议配置如下：2.4 GHz CPU、512M内存和一块支持DirectX 9的256M显卡。



被强大的三脚架发现了！这个大怪物俯下身体注视着玩家——让人毛骨悚然的时刻！

轰鸣的电锯

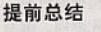
在Valve推出的宣传片中，引擎的物理特效让人惊叹。真实二字并不仅仅用来形容场景，它还体现在所有的游戏元素上。引力枪（Gravity Gun）便是经典中的经典，它有两种模式：第一种用来吸物体，第二种可以把吸过来的物体弹出去。你可以用它来操纵箱子、丙烷气罐，甚至是致命的电锯。面对这样的武器，敌人的遭遇可想而知。玩家还能用机械臂和引力枪配合，用巨型容器搭建壁垒阻挡敌人的火力。箱子可不仅仅是用来装东西的，合理摆放它们可以帮助你到达更高的区域。它们还能当作盾牌来使。如果你在沙地行走，四条腿的外星蚁狮会沿着你的脚印追踪而来。该怎么躲开它们？顺着石头跳？那不够酷！你应该用引力枪吸附周围的铁块，为自己架设一座沙地桥梁。蚁狮也不要放过。在荷尔蒙香料的诱惑下，它们会受玩家指挥，去追踪联盟士兵。

没有多人游戏

《Half-Life 2》本身不支持多人游戏，但Valve会像推出《Day of Defeat》和《Counterstrike》那样利用Source引擎（《CS：Source》的评测参见本期）制作"官方"Mod。《Half-Life 1》也会被重新加工，其使用的自然也是Source引擎，不过它也没有多人游戏。我们利用诸如引力枪之类的新型武器展开对决的愿望落空了，这不能不说是一大遗憾。我们只好把希望寄托在诸多Mod爱好者身上，一有最新动态，我们会及时向您报告。



摇摇晃晃的汽车也能帮助Gordon摆脱蚁狮。



提前总结

归纳从各种渠道得到的信息，《Half-Life 2》称得上是一款杰出的游戏——究竟有多杰出，在详尽的评测报告未出炉之前，我们无法给出答案。



城中的市民能提供一些有用的信息。

就目前见到的游戏元素、物理效果、AI、图像和操控方式来看，《Half-Life 2》完全有能力给同类游戏做出一个全新的定义。配合Source引擎，AI和游戏感受是最让人津津乐道的几个方面。到底它能不能全面超越《Far Cry》（GameStar评分91），我们尚持怀疑态度。对这方面信息感兴趣的读者请密切关注下期杂志。■



玩家遭遇的敌人主要是带着面具的联盟士兵。

译/戴磊

灯笼裤的回归

波斯王子:武者之心

Prince of Persia:Warrior Within

王子归来了——带着更多的动作、更难的谜题、更精彩的杂技表演、更高水准的图像和更灵活的身手。



王子该准备自己的跳跃表演了。



一场激烈的海战，我们要应付数不清的僵尸战士。

人们常说，没人能改变自己的命运。可波斯王子在前四部作品中拯救了自己。在《波斯王子：武者之心》（Prince of Persia：Warrior Within）中，Dahaka是一个难缠的对手。这个拥有神一般力量的家伙偷取了魔法匕首，让宇宙倒转，王子也会因此丢掉性命。为了摆脱宿命，王子不得不回到过去，为生存而战。由于时空变化，当玩家再度来到以前曾经历过的关卡时，一切都会面目全非。

"因循守旧"也没错

新作延续了前作《时之砂》的游戏理念。王子需要在富丽堂皇的宫殿或是阴森恐怖的地窖内施展绝技，做出各种高难度的跳跃和攀爬动作。制作者在场景安排上煞费苦心，突出的窗台和按规律摆放的柱子事实上都是给玩家的下一步行动做提示。当你看到远处有一个建筑物基座时，那很可能是一系列空翻后的落脚点。和前作一样，王子可以使时间倒退几秒钟，纠正失败的跳跃动作。

双剑合璧

杂技表演不是全部，还有大量的僵尸士兵等着玩家收拾。王子的战斗技能也得到了提升，他可以从敌人的尸体上收集兵器，配合自己的弯刀打出一连串漂亮的连击。拣来的刀斧会在战斗中损坏，但敌人会源源不断地送上新家伙。此外，王子还学会了许多花哨的进攻招式：按一定顺序敲击键盘，王子会迅速绕柱一周，同时踢飞周围所有敌人。



使用第二武器打出连击。

阴沉的美感

图像上，《波斯王子：武者之心》也有了长足的进步。关卡更大也更细致，角色的动作也比以前真实许多。光影效果映衬下的场景显出一种和谐的美。不过总体看来，新作是该系列游戏画面最阴暗的一部。四处散射的光线使四周一片朦胧，敌人会像恐怖片那样突然跳出，杀玩家一个措手不及。■

波斯王子:武者之心

类　别：3D动作　　发售日期：2004年12月

开发者：Ubisoft　　第一印象：非常好

责编点评：Ubisoft制作的《波斯王子》系列恰如其分地将动作冒险、战斗和解谜等元素结合在一起，新加入的连击和第二武器给游戏的战斗部分增色不少。另外，该作阴沉的氛围也给我留下了深刻印象。各位喜欢波斯王子的玩家，请擦亮你的弯刀，新一轮冒险就要开始了。

完成度：70%



地窖里居住着让人毛骨悚然的怪物，请注意它清晰可见的黑色同胞（左下）。

所见，所感，所吸

吸血鬼 2

Vampire 2

黑夜中，锋利的牙齿闪着寒光——但你不一定非得用它。在新一集的《吸血鬼》（Vampire）中，智慧可以取代杀戮。

现实生活中的禁忌无处不在，比如小孩不准哭闹，狗不准在地毯上撒尿等等。那吸血鬼呢？他们不准咬人——至少在没得到头领批准之前不许咬人。于是，恐怖游戏有了新玩法。在Troika制作的角色扮演游戏《吸血鬼 2》（Vampire 2）中，玩家可以继续嗜血怪物的新生涯，这将会是一段颇为有趣的经历。为此，我们专程去伦敦拜访了该游戏的国际发行商Activision，并对一个接近完工的版本进行了试玩。

黑暗的威胁

冒险开始于洛杉矶的一所肮脏公寓内。届时我们将用第三人称视角控制吸血鬼。屏幕边缘的图标显示了周围所有可操纵的物品，比如电视。我们打开它，获悉港口发生了一起可怕的凶杀案。街道上，两名警察谈论着最近常在码头附近出没的怪物。走



洛杉矶的排水管道内一片红色，这里盘踞着会施放魔法的怪兽。



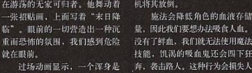
在敌人靠近之前用火焰喷射器烧焦他们。



施展变形术之后，Nosferatu变成一只怪物。



敌人向我们开火，解决他后我们可以使用其掉落的武器。



过一个街区，我们看见了一个正在游荡的无家可归者。他舞动着一张招贴画，上面写着"末日降临"。眼前的一切营造出一种沉重而恐怖的氛围，我们感到危险就在眼前。

过场动画显示，一个浑身是血的男子正在一旁的公寓内艰难地爬行。我们朝他跑去，与之攀谈。原来他在购买液体炸药时遭到了一伙强盗的袭击。我们许诺帮他找回炸药，他成为了我们的伙伴。

械斗



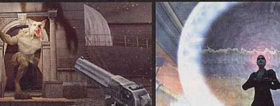
为了完成任务，我们来到了海边一个被篱笆围住的茅屋前。一个粗鲁的守门卫手持棒球棍站在屋外。和《杀出重围 2》（Deus Ex 2）一样，每个任务都有多种不同的解决办法，武力不一定是必要条件。不过最开始我们还是希望尝试一下正面交锋，于是抄起一旁的暖气管冲向敌人。为了迅速解决战斗，我们施放法术召唤出一大群蝙蝠。守卫被弄得手忙脚乱。我们趁机将其放倒。

施法会降低角色的血液存储量，因此我们要想办法吸食人血。没有了鲜血，我们就无法使用魔法技能，饥渴的吸血鬼还会四下狂奔，袭击路人。这种行为会损失人性点，最终主角会变成怪物，无法控制。我们不愿看到这种场面，也不愿意在大街上施暴。当然，好在游戏提供了"战斗区域"，比如强盗的茅屋。在那里，暴力行为是合法的。喜欢暴力美学的家伙可以自己到那边去自生自灭。相反，善举（比如治疗病人）能够提高角色的人性点。

射击游戏

入口处的强盗还未摆平，他的两名同伴又冲了上来。我们施展变形术，变身为怪兽进攻敌人。变身只能维持几秒钟，可这足够我们结束战斗。近战时，游戏采用第三人称视角。不过鼠标和键盘合作的控制方式不太便利。我们的吸血鬼会不时撞上周围的物体（比如篱笆、箱子），偶尔还会卡在墙里。

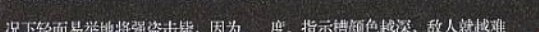
茅屋里还有三个持枪的歹徒。我们先放倒一个，抢下他的枪对付另外两个。这时，玩家可以切换到第一人称视角，在厨房和浴室间展开枪战。敌人的AI明显过弱。通过半掩的房门，我们在没有反抗的情



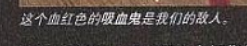
射击时当然使用第一人称视角。

在Source引擎帮助下，魔法效果华丽。




欢迎来到洛杉矶。《Vampire 2》的故事在街区Santa Monica展开，之后我们会前往唐人街。

图像引擎带来的火焰效果绝对值得一看。


这个血红色的吸血鬼是我们的敌人。

况下轻而易举地将强盗击毙，因为对手根本不会有离开房间的意图。炸药就在屋内，任务完成。

“神偷”再现

暴力并不是解决问题的唯一办法。我们重新进入游戏，选择《神偷 3》（Thief 3）那样的潜行方式完成任务。正门外高悬着一盏明灯，我们只好沿着篱笆墙匍匐前进。旁边有一块松动的木板，我们把它扯了下来。响声惊动了守卫，他嘀咕了一句“谁在那里”，然后向我们走来。我们躲到一处阴暗的角落，任由他四下张望。屏幕边缘的指示槽显示了敌人对主角的可见度。指示槽颜色越深，敌人就越难发现我们。

屏幕上不断变化的数字显示了敌人和我们之间的距离，墙壁阻隔不会对其准确程度产生影响。100表示敌人就在身旁，0意味着没有敌人。现在数值开始降低，因为一无所获的卫兵放弃了搜寻。我们继续沿着篱笆匍匐前行，来到了茅屋的后门。在那里，我们找到一个合适的隐蔽点，然后将灯打灭。所有强盗蜂拥而出。吸血鬼趁机用万能钥匙打开旁门，取得炸药。这时，强盗正在四处巡查，我们抓住机会溜到前门，消失在黑夜之中。任务完成。


谈判

既不喜欢射击也不喜欢黑暗的玩家可以尝试外交手段解决问题。这一次，我们在手无寸铁的情况下上前和门卫交涉。对话菜单中的灰色选项是普通回答，它们不会对完成任务有任何帮助，卫兵继续紧闭大门。我们点击蓝色回答，试图说服强盗。我们告诉他是来买东西的，“具体什么东西你应该清楚”。这个家伙很容易就上当了。

我们也尝试了灰色选项，比如：“我总是对人类的内心世界很好奇。”如果你对敌人进行言语侮辱，很可能导致战斗。茅屋内，我们设法说服强盗头领放弃炸药。任务完成。

野蛮入侵还是扮演黑客？

具体采用何种解决办法要依据角色属性而定。游戏开始阶段，玩家可以选择加入七个吸血鬼部落中的一个，它们各有各的优点。Nosferatu是潜行高手，Brujah是天生大战士。完成任务会换来经验值，用于提升角色属性。威慑力值显示的是我们的恐吓有多大效果，黑客天赋显示的是我们侵入电脑和查询资料（如电子邮件）的能力。战士看重的是力量和耐力，这会帮助他们有效地制服敌人。

上市纠纷

Source引擎（《Half-Life 2》）确保了游戏的出众画质。但据说Valve对《Vampire 2》的上市加以阻拦，他们不想任何游戏在《Half-Life 2》之前展示新款引擎。制作人Graham Fuchs对这种说法不屑一顾：“我们对《Half-Life 2》不感兴趣。只要《Vampire 2》制作完毕，我们会立刻把它推向市场。”■


剑、枪、魔法：我们的吸血鬼在战斗时无所不能。


吸血鬼 2

类 别：角色扮演	发售日期：2004年4季度
开发者：Troika	第一印象：精品

责编点评：像《孤岛惊魂》（Far Cry）那样射击，像《神偷 3》（Thief 3）那样潜行——何况还多了一个外交手段。在游戏时，《Vampire 2》给予了玩家充分的自由。我该扮演一个恐怖恶魔还是一个仁慈的救生员呢？一切由我做主。终于有角色扮演游戏可以超越《Deus Ex 1》（不要提它失败的续集）了，那曾经一直是我的私人最爱。加上出色的场景设计，《吸血鬼2》是2004年我最期待的RPG。

完成度：90%

魔幻世界中的策略游戏

破碎飞龙

Dragonshard

一边去地穴探险，一边攻打魔幻要塞：D&D（龙与地下城）世界中的第一款即时策略游戏即将诞生，它把经典的冒险旅程和富于创新精神的大规模战役巧妙地结合到了一起。

采集资源？太无聊了！研究科技树？没人感兴趣！C&C之父Ed Castillo这次要颠覆传统的即时策略游戏设计，在他的新计划《破碎飞龙》（Dragonshard）里，这位明星制作人要对这一游戏类别进行大刀阔斧地改革。我们有幸在伦敦拜会了Ed，他介绍了许多关于全新的"龙与地下城战役"的情况。



这个庞大的魔鬼龙守卫着地穴的出口，即便拥有一队英雄，你也很难把它摆平。

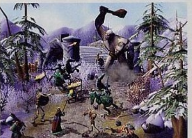
迪斯尼和D&D的碰撞

游戏中登场的势力包括银色火焰骑士团（人和矮人）、黑暗精灵和一个尚未公布的种族。这三方的争夺霸权的战役发生在D&D世界中的Eberron。一位前迪斯尼剧作家负责游戏的情节设计。

游戏各方只能在指定的地点发展基地，一座自动竖立的墙壁会划出建设范围。按照Ed的说法，这是为了把战斗的焦点集中在少数几个地点。玩家不需要采集资源，税收会为你源源不断地带来黄金。但如果训练士兵，居民数便会下降，财政收入也会随之减少。这和人口上限的设计是一样的。每局一开始，你便可以征召所有的兵种，建造所有的建筑。升级选项不需要通过研究来完成，而和你的城市规划有关。比如，如果你在兵营的影响范围内建造了铁匠铺，从那里走出的士兵便会自动拥有改良后的装备。

英雄排座次

这次《破碎飞龙》将单位分成三个等级。处在核心地位的是英雄，他们可以获得经验值，会陪着你征战所有的任务。冠军战士是军队的主力，跟在他们身后的是普通士兵。和著名的《魔幻霸主》（Armies of Exigo）一样，你需要地上地下两线作战，但只有英雄才可以进入地穴探险。这一危机四伏的旅程完全可以看作一部完整的动作冒险游戏，那里有防不胜防的陷阱、隐藏的宝藏以及块头巨大的敌人。■



在冰雪覆盖的地上世界中，你的军队也有各类怪物需要应付，比如这个双头巨人。



暗黑精灵面对的是半人半牛的怪物。

破碎飞龙

类　别	即时战略	发售日期	2005年1季度
开发者	Liquid Entertainment	第一印象	非常好

责编点评：这款游戏带来的不仅是巨龙和鳞甲之类的D&D元素，更有许多新鲜理念。同时Ed Castillo还需要时间证明他能把这些理念转变成乐趣，从过去的表现来看，我们完全有理由信任他，我期待着完成版的问世，因为我早就对精灵弓箭手情有独钟。

完成度：50%

新的起点

工人物语5

The Settlers V

这次我们的德国编辑拿到的是一个接近完成的版本，测试重点是全新的游戏思想和即时战役。



在拥有了天气控制作坊和哨塔后，我们可以召唤风雪，阻挡敌人的前进。

不要同情Mick Schnelle，他的主基地已被士兵团团围住，大炮很快摧毁了所有防御塔。Mick完全无力反抗，因为Markus Schwerdtfel在比赛开始便占领了地图上几乎所有的矿藏，切断了Mick的资源补给。没人对Markus获胜感到奇怪，他已经在《工人物语 5》的制作室待了一天，还拿回了该游戏的一个最新版本。

动作至上

《工人物语》系列的老传统被第五集彻底摒弃，Blue Byte赋予续作全新的经济和战斗体系。研究、建筑升级和作战代替复杂的商品循环成为游戏的主题。在高质量AI和小队指挥系统的帮助下，战斗过程清晰明了。不过城市规划依然是重中之重，农场和住宅需要尽可能靠近工人的劳动场所。为了让该系列老玩家在接触游戏时不至于束手无策，制作者安排了内容详尽的教学关，涵盖了所有新游戏元素。不过，《工人物语》的忠实玩家千万不要生气，第五集仍然是一款建设游戏。

建设和战争

每个任务开始时，一般会有一队工人供你差遣。初始阶段你可以安逸地开始建设。项目负责人Benedikt Grindel介绍说："在某个特殊事件发生前，敌人不会骚扰你。"但这并不意味着只要安心发展，最后便能将敌人一举荡平。我方矿井会很快枯竭，我们必须在巨大的地图上探索并占领新资源。在开始阶段，玩家就



空间有限，基地已经放不下马厩了，我们只好砍伐森林。



士兵在城堡里巡逻。



列队迎敌，注意画面上的鹰。

邪恶的Mordred用箭塔防守狭长地带。可在我方火炮的攻击下，他的防御设施瞬间倒塌。

要做出很多事关全局的重要决定，比如是为了提高采矿效率建造采石场，还是招募更多的士兵，让他们寻找新的石矿？最初一小时，这些决定不会对游戏进程产生任何影响，因为我们储备了足够的资源。主设计师Andreas Suika许诺：“到目前为止，建设部分只占据了1/40的游戏时间，但在最终上市的版本中，它会从始至终给玩家带来无穷乐趣。”

为了女人？

在测试版中登场的各类任务让我们欣喜不已。在主线任务（一般都是摧毁敌军要塞）之外，玩家可以接到大量的支线任务。有时候，我们需要保卫一座城市免遭强盗侵犯，还要为他们提供制造武器所需的铁矿；同一张地图上，伯爵夫人愿意无偿提供资源，但要我们归顺于她……让人恼火的是，我们的领地时常有起义发生。平息叛乱有两种途经，要么从税收中拿出2000金币贿赂反军头领，要么和他兵戎相见。其他任务还包括从强盗手住夺回村庄和寻找石矿等等。单个任务的时长都在三小时左右。

切断补给线

在编辑部进行的多人游戏中，您闲发展基地的一方必输无疑。《工人物语 5》中也有休战期，但这是用来迅速扩张的时机。早期占领足够的矿藏便能让对手始终陷于被动挨打的境地。在测试版中，单位的平衡性让人满意。面对大炮和手持长柄斧的骑兵，在其它游戏中往往过于强大的防御塔也不堪一击。■



冬天气候是制造出来的，我们利用它在冰冻的湖面上驱赶敌人。

工人物语 5

类　别：建设游戏　　发售日期：2004年4季度

开发者：Blue Byte/Ubisoft　　第一印象：精品

责编点评：说实话，我宁愿接着玩拿到的测试版，而不是花时间来写这篇文章。制作人不仅敢于创新，还成功地将其移植到游戏中去。我一点也不怀念前作中的商品循环系统。此外还有激动人心的任务和顶级的图像。多人部分更是引人入胜。我喜欢设计新式居民点！

完成度：95%

全副武装的Rodney号数炮齐发，我们的船却没发现已是残废的Kahn号。

漂浮的幽灵

猎杀潜航 3

Silent Hunter 3

我是舰长，却无法扬帆远航，因为我指挥的是一艘潜艇，海底才是我的舞台——在新一集《猎杀潜航 3》（Silent Hunter 3）中，玩家需要潜行于大西洋底，经历有史以来最真实的海浪。千万别晕船啊！

乌云遮日，雷电震撼着远方的地平线。我们不可能为出发选一个良辰吉日，对方的油轮大队疏于防范，正是进攻的大好时机。巨浪滔天，船头被抛起，又狠狠地落下。目标出现，敌人就在前方！我们灵巧地进入可以使用潜望镜的深度，一艘巨大的敌军油轮就在眼前。一号和二号炮已经弹药上膛，开火！敌船中弹，在我们面前激起一片水雾。现在潜入深海，快，再快点！

乘风破浪

忘掉以前玩过的所有潜艇游戏吧。Ubisoft的《猎杀潜航 3》会带给你惊心动魄的海底之旅。游戏对海洋的模拟效果达到了前所未有的高度。船身在海浪冲击下不断舞蹈，水沫四溅。潜水时会有气泡浮出，并在船体入水处停留片刻。玩家扮演的是二战期间的一名德国潜艇舰长，他的任务是给正在不断崛起的英国海军以重创。

在制作《猎杀潜航 3》的过程中，罗马尼亚制作人（Ubisoft委托当地制作公司开发这款游戏）选择了一条与众不同的模拟路线。你可以往来于潜艇内部的各个房间，观看船员是如何工作的。点击下属，他们会走过来听从你的吩咐。可下达的指令包括



开着潜艇就不要找航母驱逐舰的茬了。


舰长站在仪表舱里，动作逼真的船员正在听候差遣。

家还要注意为各个岗位培养专家，比如使用声纳、修理潜艇和装载鱼雷等等。人员配备上一有不当，你便可能遭受损失。二战时期，通讯设施在远洋航行时是否能发挥作用还得取决于你的运气。所以你必须时刻注意收集在海面盘旋的飞机传来的信息，准确分析敌军护航舰队的位置。

图像上，《猎杀潜航 3》堪称杰作，尤其值得称道的是海面效果。如果你不怕晕船，倒是可以好好享受一番。音效设计也是细致入微，偶尔还能听见船员吹口哨。目前只有英文配音，其他语种的会陆续问世。游戏最大的闪光点体现在操控方式上。不管你用鼠标还是键盘，都可以轻松下达各种指令。计划发行时间是2005年春天，在这之前，制作人还要对图像效果加以改进，力求精益求精。■


一发炮弹穿透了船体中部，周围的海水恰如其分地表现出了反应。

改变方向和进攻等等。别忘了在舱内的留声机上放一张唱片。Petersen演唱的法国歌曲会让你的旅途不再寂寞。唱到高潮处时，整个舱内一片欢呼。

冰山和鱼雷

纯进攻论者会对上述设计嗤之以鼻。不过他们很快便会哑口无言。在进攻北大西洋的途中，潜艇遭遇了深藏在水底的冰山。为了让艇身在水中保持平稳，我们忙得不亦乐乎。千万注意，不要让螺旋桨卷起的水泡冒出水面，它们会泄漏你的行踪。制作者在对水流运动的模拟上可谓煞费苦心。

游戏中有一个敌我双方都可利用的外部摄像头，它会记录下鱼雷袭来时船体的运行线路和速度。中弹受损程度和运气关联较小，起决定作用的是你所选择的游戏难度。入门玩家为受到电脑无微不至的照顾，射出的炮弹命中率达95%。如果你自己动手，则需要通过雷达上的标记对敌人的航线和距离做出恰当评估。在这一过程中，屏幕上的秒表将发挥重要作用，它还原汁原味再现了Junghan式表盘的风貌。

易怒的船员

在我们拿到的《猎杀潜航 3》Alpha测试版中，海洋和船体的物体效果已制作完毕。现在缺少的是一个连贯的战役。我们的目标应该不仅仅是消灭敌人，还要安抚脾气火爆的船员们。只要片刻没有情节发生，这帮小伙子就开始躁动不安了。旅途劳顿也是船长需要考虑的因素，合理分工也许是解决问题的好办法。玩


玩家对船员手头的工作一目了然。


用潜望镜锁定敌人，发射鱼雷。

猎杀潜航 3

类　别：	模拟战略	发售日期：	2005年1季度
开发者：	Ubisoft	第一印象：	精品

责编点评： 给我一桶柴油、一盘唱片和《猎杀潜航 3》，下周你们绝对找不到我了。本船长要开始向敌军进发，完成版不发行绝不回来。终于又有了一款真正的潜艇模拟游戏，它看起来是那么诱人。在电脑上体验如此真实的海洋景象的确是一件令人惬意的事。幸好我没有晕船的毛病，我正翘首期待明年春天游戏的正式发售。毛病还是要挑的：制作者应该以合理有序的方式重新整合各类战役。

完成度：70%

青山依旧，烽烟再起

三国群英传 5

三国争霸烽烟起，群英五路卷风云。江湖山川成天险，一城一寨皆重地。千人冲杀撼鬼神，神兵无敌惊天地。英雄齐心合气力，惊世绝招灭千军……

上面正是《三国群英传5》这款即将推出的回合策略游戏的真实写照。奥汀科技的《三国群英传》系列，向来在为数众多的三国游戏中倍广受玩家喜爱。在经过奥汀科技不断进化升级后，最新的年度大作《三国群英传5》即将于2005年春季推出。在本作中，玩家依然一如既往地扮演君主的角色，指挥手下的三国名将，率领大军征战南北、攻城掠地，进而击败其它劲敌，建立属于自己的三国霸业，最终达成统一中国的目标。

千人会战的壮烈厮杀，战场魅力百分百。



《三国群英传5》的地图上，各建筑物皆有独特的战略位置。



武将齐心合力使出组合技：龙炮、炬石、火箭、连弩齐射的壮景。

推陈出新

在本作中，不仅保留了该系列一贯的"千人参与作战"、"内政简便自动"、"武将技华丽痛快"等特色，同时将画面升级到1024×768的高分辨率，呈现出更加丰富精致的视觉效果，大地图及千人战场的可视范围自然也随之更为宽阔。而其中最受玩家喜爱的千人会战，每支部队的士兵数由四代的500人，扩充编制为1000人，两军对战时将真实呈现千名士兵对战千名士兵的大阵仗，达成该系列史上最为庞大的战争规模！

为了响应玩家的期待，最令玩家神往的三国武将将会在《三国群英传5》中一口气追加至800余名，无论是驰骋沙场的猛将强人，或是运筹帷幄的军师谋士，玩家皆可尽情扮演，再无遗憾。此外，前作颇受玩家好评的特殊事件，在本作中也大幅扩充，接近百种的事件类型：由天灾人祸到秘境洞窟，各种无法预测的突发事件，或是助益、或是阻碍，每分每秒皆不容错过，耐玩度非常之强。

除了备受好评的前作既有的特色全面强化外，在《三国群英传5》中，设计者针对游戏操作予以彻底升级，大幅增加的自动按钮，大至调兵遣将，小至军务管理，都能随心所欲，绝对能带给玩家全新的游戏乐趣。

雄关漫道

在《三国群英传5》中，大地图系统再度升级进化，军团的移动必须考虑地理形势，山脉、河流、海洋等天然障碍将实实在在地把地形区分开来，完整重现三国时代壮丽多变的山川地势；同时大地图上也分布着易守难攻的城池、封锁陆路的关卡，以及箝制水路的港口，所有建筑物皆有其独一无二的战略地位，玩家将有机会一窥乱世三国各州郡间相互制衡的微妙局势。此外，玩家必须建立新的战略思维，取下一城，可能方圆百里皆入掌握，

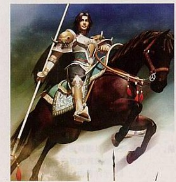






全新制作的女武将肖像，千层杀气，万种风情。

亦可能空门大开、自招险境。所以，攻城掠地间，何者该攻？何者该守？全赖玩家运筹帷幄。另外，《三国群英传5》大幅增加了河流、海洋等水域的分布，玩家可由各港口乘船出航，亲身体验三国时代蒙冲斗舰于水面大战的壮烈情景。



临兵斗者

《三国群英传》系列最为人津津乐道的战争系统——千人战，在这次的《三国群英传5》中，达成了系列史上最浩大的战争规模，1000兵对战1000兵惊天动地的激烈冲杀，狂袭而来的战斗快感，势必带给玩家全新的震撼与感动。在本作的战场中，不但保留了玩家熟知的兵种，另外也新增了神秘的强悍兵种，其威力之大，堪称无敌神兵。

本作除了具有深受玩家喜爱的冲车等召唤单位外，同时也加入了许多全新的大型军械，供玩家调度使用。这些机关军种，虽然机动性偏低，但其惊人的杀伤力绝非一般士兵所能比拟，非常适合作为推进战中的前锋攻坚部队。

惊世绝招

在《三国群英传5》的千人战场上，不仅加强了武将技的部分，更允许同部队的武将齐心合力施展“组合技”，让人叹为观止的绝大威力，甚至足以在瞬间扭转战局。当然，华丽而痛快的必杀技也不可少，在本作中，将出现前所未有的全画面大范围必杀技；另一个创新之处，在于《三国群英传5》的必杀技采取武器熟练的方式习得，武将只要不停使用某个种类的武器参战，就可以学到该种类的必杀技，而且必杀技的威力也会随着武器熟练而渐渐加强，玩家可以依照各武将的能力或是自己的喜好，为麾下武将选择专精的武器类型。

巾帼亦可胜须眉

《三国群英传5》增加了大量的女将，总数近百名，艳光四射的绝代佳人貂蝉，柔媚可人的大乔、小乔以及文武双全的卧龙夫人黄月英，加上诸多原创女武将，前所未见的三国娘子军，风情万种。■

三国群英传 5

类　别	：回合策略	发售日期	：2005年春季
代理商	：寰宇之星	第一印象	：精品

责编点评：大棒了！《三国群英传》系列的玩家有福了！第五作的推出，让我们更真实地体验了一把三国武将那种一骑当千，纵横沙场的勇猛豪迈；让我们更贴近三国的豪强生涯，去凭一己之力改变一个时代的命运；让我们在江山与美女之间流连往返；让我们在攻城略地中意气风发，豪气干云……正可谓，青山依旧在，几度夕阳红，百千英雄事，尽在三国时。

完成度：90%


我们乘坐救生艇在美军战舰间穿梭，逃离正遭日军偷袭的珍珠港。


用枪托击打敌人，来一记下钩拳。


重生会以黑白图像表示。

目标东京

荣誉勋章：太平洋袭击

Medal of Honor: Pacific Assault

还是二战，不过战场从欧洲转到了太平洋。我们要在珍珠港和塔拉瓦（Tarawa）岛痛击日军。

军官Tom Conlin刚从军校毕业，他正搭乘吉普车驰骋在夏威夷岛上。一名同伴向大家介绍着美军设在珍珠港的基地。士兵们聊着天，顺便打量海滩上来来往往的护士小姐们。灾难突然降临，上百架日军战斗机呼啸而来，猛烈进攻美军战舰和惊惶失措的美国人。《荣誉勋章》的续作《太平洋袭击》为我们营造出了完美的二战氛围，玩家可以近距离体验1942年发生在南半球的那场浩劫。

针锋相对

日军战机低空飞行，珍珠港满目疮痍。玩家乘坐救生艇，有惊无险地逃离战场。现在可不是休息的时候，《太平洋袭击》中25个简短而紧凑的任务等着你去完成。像《使命召唤》（Call of Duty）那样，游戏包含大量的触发剧情，任务丰富而刺激，比如和同伴一起前往塔拉瓦岛的丛林深处，摧毁藏匿在那里的日军无线电台。灌木丛里处处埋伏着伪装甚严的敌兵，弹无虚发的狙击手隐藏在你看不见的棕榈树上。在我们发现电台后，数不清的日军蜂拥而至。好在敌人在周围摆放了很多防御塔，我们可以夺过来一用。不过敌人时常对我们的行动充耳不闻。制作公司EA必须对这一点加以改进。游戏中找不到医药包，但会有一名军医跟随你左右。他呼之即来，最多可以为你进行三次救治。这是你需要重点保护的同伴，切记不要猛冲猛打，团队精神不可或缺。

战地美景

《荣誉勋章》的上一集《联合攻击》（Allied Assault）使用的是Quake 3引擎；这一次，它被全新的Havok引擎取代。Shader效果可以逼真地再现水面，浓密的植被细致地再现了热带风情。《太平洋袭击》追求的不仅是视觉上的真实感，它还会带给你真实的游戏体验。遭到持续射击时，木箱会很快爆裂。■

荣誉勋章：太平洋袭击

类　别	主视点射击	发售日期	2004年4季度
开 发 者	Electronic Arts	第一印象	非常好

责编点评：欧洲战场和二战已被无数次搬进游戏，《太平洋袭击》终于找到了一个全新的切入点，射击迷有理由期待一次全新的作战体验，每个任务都是一次冒险，精彩的剧情，精美的关卡和逼真的音效共同营造了一幅宏大的战争场面，只要制作者能在11月中旬前提高AI水准，我就随他们前往太平洋。

完成度：90%

老系列，新面孔

上古卷轴 4：忘却地狱

Elder Scrolls 4: Oblivion

这是一个更广阔更美丽的世界，但角色数量少，故事情节短——这样的游戏可能成功吗？《晨风》（Morrowind）续作的执行制作人Todd Howard将回答这些问题。

角色扮演游戏《上古卷轴》（Elder Scrolls）系列一向和《博德之门》（Baldur's Gate）系列不同：游戏世界异常庞大，故事情节没有占据中心地位，玩家可以专心于角色的培养。这也是Fans们最看重的地方。该系列第三集《Morrowind》大获成功。两年后，Bethesda Softworks的制作人们开始了续作《上古卷轴 4：忘却地狱》（Elder Scrolls 4：Oblivion）的开发工作。

末日就在眼前

《Oblivion》讲述的又是老套的拯救世界的故事：地狱之门被开启，敌对生物涌入了Tamriel大陆。玩家的任务是关闭入口，同时找到帝国的皇位继承人。《Oblivion》的场景规模大于《Morrowind》，但情节要短得多。执行制作人Todd Howard解释说："《Morrowind》中，玩家在旅行和治疗上花去了大量时间，这显然不是增长游戏时间的办法。目标明确的行动才是有意义的。"竞技场的设计被保留下来，这也是《Elder Scrolls》系列的老传统：点击地图便能迅速到达目的地，这里不会有无谓的长途跋涉。



图像和AI都有了大幅度的改善。

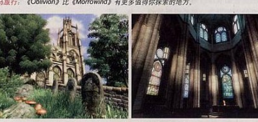
骑马旅行：《Oblivion》比《Morrowind》有更多值得你探索的地方。

更多怪物，更多荣誉

此外，Todd还告诉我们："《Oblivion》里的怪物知道如何适应玩家惯用的技能。"要想顺利完成任务，你需要精心培养的英雄，这会是一个有趣的过程。"我们会在游戏中加入提示，玩家会清楚地了解将要面对的任务。你可以一边探索地图，一边体验激动人心的剧情，我找不到不去兼顾二者的理由。"和前作相比，《Oblivion》中吸血鬼和狼人的主题被强化了。

地牢和巨龙

和《Morrowind》一样，玩家可以选择第一或是第三人称视角。游戏中战斗成分也大大增加，超过四十多种怪物等着你来收拾，其中包括小妖、骷髅、巨龙、牛头怪和恶魔。玩家可以随意探索地下洞穴、上古遗迹、城市、村庄、宫殿、森林以及各类开阔地带。还有一匹马做你的坐骑。《Morrowind》中的六个魔法派别被承袭下来，另外增添了多个公会和相关任务。你可以做你想做的事情，甚至是当公会头领。■



森林深处的宝石：一座有着彩绘玻璃的大教堂，它在阳光下熠熠生辉。

上古卷轴 4：忘却地狱

类　别	角色扮演	发售日期	2005年4季度
开发者	Bethesda Softworks	第一印象	非常好

责编点评：自一代便有的、让我忍无可忍的缺陷终于被克服了：一个红色箭头会做我旅行的向导。可它并没有限制我的行动，此外还有经过完善的任务系统和高超的AI——看到精彩的游戏演示后，《Oblivion》一跃成为我2005年最期待的游戏。

完成度：50%

创造自己的队伍

足球经理 PRO

Soccer Manage Pro

3D的比赛实况与真实的俱乐部经营，再现足球运动的疯狂；助理、卡片及广告等全新的功能，开足球经理类游戏先河！

足球这个让人疯狂的运动，在任何时候都会吸引着无数的球迷，而足球游戏总会给球迷玩家带来一定程度的真实的感觉。JOWOOD推出的最新大作《足球经理PRO》（Soccer Manage Pro），以现实的足球俱乐部经营为基础，结合3D画面表现的比赛实况，使足球游戏的真实性又上了一个台阶。2004年下半年，光谱签下了《足球经理PRO》在中国的发行权，目前汉化工作已经完成80%，预计会在2005年2月正式发行，届时球迷玩家就可以亲率自己的球队参加各大国际赛事。





逼真的3D效果

《足球经理PRO》的比赛采用全3D画面，在场景模仿和人物造型上表现的非常出色。3D引擎可以生动的模拟赛场的场景和设施，连实时的天气变化（雾、雨、雪等）对比赛中的场地、队员状态、球的运行甚至球员的反应都有更细节化的影响。

虽然您在比赛过程中只是一个在球场边跑来跑去的教练，但是您可以通过不同的3D角度观察球员们的一举一动。转动鼠标的滚轮拉近比赛画面，您可以清楚的看到队员们动作，重拨的功能还可以让你回味一下刚才激动人心的一刻。如果看到哪个队员不争气尽管对他吼好了，亲自指点他如何踢球、如何传球以及何时射门。您也可以推远镜头观察全局来随时变换自己的战术打法。

更简单的操作

游戏在操作上十分简单，支持4位玩家共同切磋球艺，但是繁杂的工作一个人应付起来还是困难，去签一个助理吧，把你不喜欢和枯燥的工作统统甩给他，当然还要注意他的优势和劣势，否则他也会做的一团糟。你还可以同时拥有几位助理。

无论是俱乐部信息、球员信息、财政、广告、管理等方面都有相应的统计数据和相关选项，你可以方便的看到对手信息、自己的情况、财政收支、银行贷款、自己的管理缺陷等各种情况，对照这些统计数据及时的做出决策，一切问题都迎刃而解了。

丰富的训练和战术

对于足球来说，训练在任何时候都是重点，在《足球经理PRO》中您作为教练（除非您将训练工作交给助理），必须建立一支高效团结的团队，设定训练目标激励自己的队员，还要训练特定的打法使队伍更加成熟。《足球经理PRO》模拟现实，提供的训练内容十分丰富，不仅包



括球员的力量、士气、体力等的提高，还包括十二种不同的战术训练，而所有内容都会对整个球队的能力和力量有所提高。

十二种战术每一项都不能忽视，而战术训练每天最多只能进行4项，这就需要您保证训练内容的平衡。另一方面还要掌握好训练强度。在训练模式中的"个别训练"是最受玩家喜欢的，您可以给自己的爱将"吃小灶"，对他进行特殊训练，当达到一定的点数就会学会一项技能，这对组建一只超级球队是必不可少的。

强大的编辑器功能

《足球经理PRO》集成了具有完整功能的球员和俱乐部编辑器，通过它您就可以修改所有俱乐部和球员的数值。场地、教练、商业运作、社交等一切现实生活中见到的与足球俱乐部相关的内容都可以通过编辑器再现。

对球员的编辑十分细化，同样可以让一个不起眼的小球员变成一个足球皇帝，然后将姓名改为您或朋友们的名字，组成属于您自己的杂牌军。你还可以对球员的面貌细节进行编辑，让杂牌军变的更加形象。另外编辑器的交换功能，可以将您仰慕的球员随意的换到自己的帐下，体验一下指挥球星的感觉。

完善的财政系统

游戏设计了完善的财政系统，包括广告、银行、结算、体育馆等方面的商业运做，为经理人提供了很多弥补俱乐部开销的赚钱方法，这就要看您如何发挥您的经济管理才能了。广告是一个非常重要的收入来源。银行提供的投资、购买或出售股权以及贷款功能，让您能轻松把握自己的财政状况。卡片也是《足球经理PRO》与众不同之处，通过特别的活动得到或者购买这种卡片可以提高您的管理能力，也能提高球队的水平。

游戏独有的评估功能，会对您作为经理的业绩进行整体的评估。比如，您可以查看自己在领导方面是否有过人的才干，另外还能提高您作为经理的含金量。您的工作越出色，含金量越高，就会有更多的管理点数可以使用。当俱乐部无法再给您更大的施展才能的空间，您可以查看您是否得到其他俱乐部的认可，然后跳槽，当然，前提是人家要你。■

足球经理PRO

类　别：模拟经营　　发售日期：2005年1季度
开发者：JOWOOD　　代理商：光谱博硕

责编点评：在足球经理这一类型的游戏中，这款游戏从人性化方面尤其比较出色，尤其是在助手方面的设计，让玩家摆脱了繁重的事务，毕竟生活还是要有些乐趣的，即使在游戏中也一样。

完成度：80%

海上的璀璨明珠

大富翁7游宝岛



从游戏的名字我们就可以看出，宝岛地图是《大富翁7游宝岛》制作的重点。既然是游宝岛，如果地图制作的不好，那游起来还会有什么趣味呢？就目前已经开发的情况来看，《大富翁7游宝岛》的表现让人十分满意。





软星科技在很早以前就已经宣布在本作中将会登场的六张地图，但是各种关于地图的消息和传言都是零零碎碎，没有一个系统的描述，为了让玩家可以一次看个痛快，我们把部分情报进行了汇总，一并放给大家，下面就得到的情报具体为大家介绍，下面我们先来看几张经典的地图：

地图名：台湾岛
地图大小：160格左右
胜利条件：在有限的时间内，身上点数最多的玩家获得胜利。
地图描述：台湾岛除了阿里山、日月潭这样的天然景色，台湾还有石门水库和新竹车站这样的人文景观。石门水库位于桃园县龙潭乡境内，水库的修建为灌溉、给水、发电、防洪等功用，是台湾初期完成的大型水库之一，再加上湖中的有许多肥美的活鱼，更打响"石门活鱼"的名号。新竹车站风格以巴洛克式建筑为主，高耸的瓦屋顶具有几何构成设计感，四面皆有时钟的钟塔为车站最大特色。游戏中，台湾岛是一张较大的地图，由两个很大的圆形构成了主要的道路线，在这张地图内谁都不可能轻易的胜利，各位玩家要做好打持久战的准备哦。富饶的宝岛，传说的仙境，俊秀的阿里山，美丽的日月潭……更衬托出台湾岛独有的秀丽风光，福尔摩沙——我们的"美丽之岛"！

地图名：台北
地图大小：140格左右
胜利条件：在有限的时间内，盖房屋最多的玩家获得胜利。
地图描述：台北是台湾第一大城市，同时也是经济文化中心。早在四、五百年以前，这里还是一片沼泽密林，一直到郑成功驱逐荷兰殖民者后，实行"寓兵于农"的政策，才派兵到这一带开荒，而现在的台北已经俨然成为了一个国际化的大都市。游戏中的台北地图就像是一个模型，你可以真切地感受到台北特有的气息。台北地图的胜利条件也很符合台北的特征，寸土寸金嘛。时间有限，各位玩家在游戏刚开始的时候就要努力地抢夺每一块地皮了，看看谁是大地主。

地图名：基隆夜市
地图大小：100格左右
胜利条件：在有限的时间内，盖连锁店最多的玩家获得胜利。
地图描述：繁华的夜景，喧闹的街道，听着亲切的吆喝声，品尝着各式特色小吃，天下的美食，荟萃于此，这就是散发着诱惑香味的基隆夜市。基隆小吃是福建漳州籍先民为纪念来台开垦的先祖于公元1873年兴建的，香火鼎盛，摊贩云集，种类繁多的各色小吃又吸引了许多慕名而来的食客。但各位玩家千万要记住胜利条件哦，别光想着各种美食了。^_^

地图名：台中
地图大小：70格左右
胜利条件：在有限的时间内，土地最多的玩家获得胜利。
地图描述：被誉为台湾最适合居住的城市，气候温和，环境优美，有着"宁静之都"的美称。缤纷林立的餐饮店，风情万种的个性餐厅，渲染出台中的温柔浪漫。著名的精明一街，为一条兼具购物、休闲与艺术的街道。人行道设有露天座椅，街道两旁有精品服饰、茶艺咖啡、异国风味餐馆……宛如置身于法国的香榭大道。

游戏的角色

经过再三选择，软星科技在《大富翁7游宝岛》中还是使用了《大富翁7》的原班人马，他们这样做的理由是想把大家已经非常喜欢的人物角色塑造得更好。下面就让我们来看一个他们把角色做的更好的例子：

相信所有喜欢《大富翁》的玩家都应该知道，大老千和钱夫人是地道的香港人，可是他们两个却一直说着标准的普通话，有的玩家甚至开玩笑说他们是响应国家推广普通话的号召。在这一代中，他们将会换回粤语——这下大老千和钱夫人的选择率肯定会飘红直升的，因为说粤语的朋友终于有自己的代言人了。

我们相信这只是《大富翁》系列角色丰富的一个开始，以后大富翁世界里的角色会越来越真实，真实的就像身边的朋友。设想一下，沙隆巴斯也开始说阿拉伯语，发行大老千专用的扑克牌和有贝哥签名的足球……

游戏的系统

在经过了《大富翁7》的回归之后，《大富翁》系列找到了自己存在真正的意义——休闲的本质！所以，在《大富翁7游宝岛》中全新的两个系统，都是本着以人为本，以休闲为目标的原则而设计的。

"？"系统就是以人为本的突出表现。简单的说，你要是在进行《大富翁7游宝岛》的过程中有什么不明白的地方，那就尽管去问它吧，绝对百问不厌。"踩蛋系统"是一个会带给玩家意外惊喜的系统，所以开发商对该系统的保密工作做的很好，本刊也只是得到了一点点的消息。简单的说就是当玩家角色在行走的时候有可能会踩到一个蛋状的道具，然后就会产生变身的效果。究竟是什么样的效果，那"踩蛋"又是怎样出现的呢？一起期待吧！■

大富翁7游宝岛

类　别：休闲益智　**发售日期：**2004年4季度
开发者：软星科技　**代理商：**寰宇之星
责编点评：一位软星科技的制作人员说："每一个大富翁角色都会有很多的玩家喜欢，对于《大富翁7游宝岛》来说更是这样，我们无法决定到底替换掉其中的哪一个角色，所以只能把所有的角色做得更好。"对于这种精益求精我们非常钦佩，希望能尽早触摸到这款游戏。

完成度：90%



杀戮也要执照

战锤 40K 战争黎明

老牌桌面游戏的一次生动化尝试！在Relic公司的这款即时策略游戏中，你将近距离感受战锤世界里激动人心的战争和剧情。

内容索引

基本资料

- 4个种族
- 11个任务
- 10种建筑类型
- 21张多人地图
- 每方近20种作战单位
- 军事化的设计

一场多人对决，我们编辑Beelzebub的异灵族（蓝色）正在进攻托马斯防备森严的太空舰队（红色）基地。（在1280 × 1024分辨率下的截图）



控制点可以提供资源，因而也是战事的焦点。

公元40000年的人类帝国统治混乱，半死不活的老皇帝残酷地压榨着广大民众。他的身体已腐烂，仅仅凭借吸取臣民的灵魂苟延残喘。太空舰队“Blood Raven”的指挥官Gabriel Angelos可没有时间去批评政府，因为敌人大军步步紧逼，帝国存亡危在旦夕。这其中包括武器野蛮而强大的兽人（Orks）、高傲且先进的异灵族（Eldar）和帝国的老冤家——混沌军团的怪物（Chaos Space Marine）。各方势力带着他们滑稽可笑的拥护者席卷而来，企图毁灭整个宇宙。在《战锤40K：战争黎明》中，玩家将扮演Gabriel Angelos，为人类的命运而战。

资源争夺战

在《战争黎明》里，据点占领

编辑点评

我没准是天底下最热情的战锤迷之一，甚至参加过早先的桌面游戏比赛，因此，这款游戏对我非同寻常。移植战锤这样包含天才创意的游戏的确是一项浩大的工程。当然，我不会仅从一个fans的角度看待这款游戏：《战争黎明》是一款极其为优秀的即时策略游戏，设计精妙，图像出色。在我看来，它和《C&C：将军》不相上下。要是有一个异灵族战役就更好了。

“这是我的世界！”

盾形标志显示，我方步兵正受到地形的掩护。

编辑点评

同事说得对，游戏的多人模式非常成功，不过它的单人战役也同样令人着迷。制作公司Relic设计了四个种族，为什么我只能指挥倒霉的人类阵营？发行商THQ已经计划推出资料片，可这无疑是骗钱的手段……

还好任务设计得引人入胜，各个章节间还有以电影手法制作的过场动画为过渡。不过我不会为精美的图像花上那么多钱——短之又短的单人游戏值不了这么多钱。我还是继续玩我的《魔兽争霸3》吧，等待《战争黎明》降价的那一天。

“内容太少了！”

取代了资源采集。地图上散布着多个控制点，它们看上去就像戴了帽子的水沟。尽管貌不惊人，却提供了一种宝贵的资源（总共也就两种）。拥有的控制点越多，“存款”增加的速度就越快。为了公平起见，每张地图的初始点周围都有一到两个控制点，保证基本资源的供给。如果你想快速组建一支装备精良的部队，必须提前展开进攻行动，所有控制点都是战役聚焦所在。玩家需要花半分钟的时间才能将己方旗帜插进夺旗点。抢夺敌方控制点时会出现一个进度条，看着它缓慢前进，实在让人心急如焚。

稳固的基地建设

即时策略游戏自然少不了基地建设这一环。游戏一开始便有十种建筑物供你使用，其中包括生产步兵和交通工具的营地。每个种族都能招募特有的单位，如人类的药剂师。需要额外建造的包括防御工事和军械库，后者的作用是升级武器。为了收集游戏的第二种资源——能量，玩家还需建造两个不同的等离子发电器，类似《C&C：将军》。中央建筑被称为堡垒，它被一个狭长的椭圆所包围，椭圆内部可供建设使用。每种建筑物都有特殊的外形和大小，玩家需要合理安排它们的布局，使自己有一个开阔的视野。建造过程的设计独具匠心，四个种族各有特色，刻画细致入微：如果你选择的是人类或是兽人，会有一艘飞船将建筑材料运抵目的地，那里会有一名工人负责搭建；异灵族和混沌军团采用召唤方式进行建设，其间伴随着华丽的光影效果。

团队作战

玩家可以成组（Squad）征召步兵，这一设计符合桌面游戏的传统。只要部队搭配合理，你便能轻而易举地获胜，就像玩剪刀石头布一样。如果有了足够的资源，我们建议玩家迅速升级武器，这些投入绝对物有所值。手持火焰喷射器的太空舰队士兵可以闪电般地结果敌军步兵；如果拥有了火箭发射器或是等离子炮，所有的敌人战车都是一堆废铁。和其它策略游戏不同的是，玩家可以随时随地呼唤援兵。点击鼠标，便有至多11名士兵（具体数量依兵种而定）加入指定的小队中。他们会在短时间内投入

示范战役：牺牲

第一个目标是强大的异灵族化身，它经常袭击我方基地。



地图上隐藏着多处遗迹，悉数发掘后，剧情才会进一步发展。



面对异灵族的猛攻，你需要守住桥梁两分钟。



最后进攻异灵族基地，夺取一件重要的神器。

玩家评测

为了更全面地为广大玩家推荐这款游戏，我们的德国同行邀请了三名读者去他们编辑部测试这款游戏，时间为2到3个小时。这期间，他们为读者玩家朋友提供帮助，同时收集他们的意见。

图像至上

“《战争黎明》的图像质量体现了同类游戏的最高水准，种族平衡性设计良好，每一个兵种都有用武之地。战场氛围的营造也相当到位，玩任务模式时可以很快投身其中。小队指挥官的设计别具匠心，他可以提高整个队伍的士气。唯一让我不满的是只提供了一场战役，其他种族怎么能不在任务模式中登场呢？”

柯宾南，21岁，学生

混战并非经典



“游戏丰富的细节设计给我留下了尤为深刻的印象，华丽的战斗场面也是同类游戏中最出色的。资源收集系统给战斗增色不少，尤其是在Skirmish模式下。但游戏的策略性不足，我要做的只是不断造兵，多多益善，没有多少可挖掘的空间。尽管如此，《战争黎明》还是一款顶级的即时策略游戏。”

史蒂芬，17岁，学生

别同情绿皮肤人



“太空舰队是唯一有机会在单人战役模式下登场的种族，他们终于有机会报仇了。屏幕上，惊人的爆炸效果和激光火焰令人眼花缭乱。角色的刻画相当到位，武器升级选项和经验值设计都颇有新意，资源收集体系使战役聚焦于控制点，增加了可玩度。这是一款让我觉得乐趣无穷的游戏。”

克里斯蒂安，25岁，电工

战场，无需从兵营费力地赶来。

英雄的力量

每一方都有两名最高指挥官，可以随时派遣上阵。他们类似《魔兽争霸3》中的英雄，是个性鲜明的强力战士。升级后，他们能够学到新技能，是当之无愧的军队领袖。人类指挥官扛着来自太空的火箭炮，其威力能让《C&C：将军》中的原子弹相形见绌。异灵族的神秘先知可以召唤电子风暴打击敌军，除了步兵外，各种车辆也难以幸免。

战士们，勇敢向前！

《战争黎明》中的另一个重要元素是士气。如果某一个小队伤亡惨重，士气便会迅速下降，士兵的命中率会随之显著降低。如果你在危急时刻下达撤退命令，他们会飞速逃跑。和《罗马》不同，玩家能够重整士气涣散的部队。花费一定数量的经验值，你可以指定一名士兵做军官，管理队伍。

山摇地动

战车是昂贵而强大的作战单位。人类的“机器祭坛”可以生产掠夺者坦克，它行动迟缓，却几乎无所不能。掠夺者的机枪可以像割草一样消灭步兵，其主炮可以瞬间穿透各类交通工具。升级后，它会额外拥有一门双管激光炮，可以“秒杀”建筑物。它的缺点是造价惊人，等同于三支部队。Cybot要便宜一些，不过同样强大。这种重装战车配备了火箭炮和激光炮，能够有效打击装甲部队。你需要像照顾步兵那样悉心看管你的战车，了解它们的优点和要害。拿着火焰喷射器的兽人Boss-Mobz小队不会对它们造成些许伤害，但一个扛着火箭炮的Ballaboy却会让你的高付出瞬间化为废铁。地图上分布着少量的遗迹，占领它们之后玩家可以建造特殊单位，比如终结者小队，他们的名称绝对和实力相符。

宏大的战役

太空舰队战役共有十一个任务，以人海大战而告终结。兽人、异灵族和混沌军团只能在21张地图上小打小闹，但激烈程度毫不逊色。种族个性明显，平衡性设计出色。兽人阵营以“步兵海”

过场动画中可以看到细致的人物造型。



通过军队编辑器自主设计部队造型。

技术检测

分辨率

游戏提供了从800×600到2048×1536的多种分辨率，此外颜色深度也可调节。16位色下的场景极其单调，爆炸之类的光影效果受损明显。

内存/硬盘

安装《战争黎明》需要1.8G硬盘空间，256M内存是最低要求，上升到512M后游戏运行会流畅许多。网络对战建议使用768M内存，大规模战役会消耗大量系统资源。

改良建议

1. 关闭“Randomize Sounds”选项，你可以用丰富的声响效果换来流畅的游戏体验。
2. 务必使用32位色。从Geforce2往上，这不会给运行速度带来任何改变，但你却能看到游戏世界发生了显著的变化。
3. 关闭阴影效果会给CPU和显卡减负。因为在大规模战役中，没人会留心光影效果。
4. 关闭“Model Details”选项，帧数会提高20%。除非拉近景观看，否则玩家不会发现画质有任何改变。

测试表格（所有评测均是在512M工作内存和细节最大化的前提下进行的）



CPU	显卡	Geforce 1/2MX	Geforce 2/4MX	Radeon 9000	Geforce 3/3Ti	Geforce 4Ti	GFFX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GFFX 5800/5900
1.0GHz	800×600×32(最小细节下)	黄	黄	黄	黄	黄	黄	黄	绿	绿	绿
	1024×768×32	红	红	红	红	黄	黄	黄	黄	黄	黄
1.8GHz/XP/1800+	1024×768×32	红	红	黄	黄	绿	绿	绿	绿	绿	绿
	1280×960×32	红	红	黄	黄	黄	黄	绿	绿	绿	绿
2.5GHz/XP/2500+	1280×960×32	红	红	黄	黄	黄	黄	绿	绿	绿	绿
	1600×1200×32(最大细节下)	红	红	黄	黄	黄	黄	绿	绿	绿	绿

□不可运行，不可玩的　■(红)运行顺利，有可玩度　■(黄)运行一般，可玩的　■(绿)运行流畅的


有 Wraith 领主在阵前开路，我们要一举踏平异灵族大军。

编辑点评

看，屏幕上的基地争夺战场面火爆！《战争黎明》并没有为同类游戏带来创新，不过却有着激烈的大规模战役和华丽的图像效果。围绕控制点展开的资源大战是我最热衷的。简单的建筑体系和作战单位设计给新手提供了很大便利，而战略高手们会在关键时刻升级必要的装备并使用适当的英雄技能。

可是战役太短了。制作公司Relic给游戏预留了足够的空间，我却只能操控人类的太空舰队。其他种族同样设计完善，比他们的人类对手要干练许多。在这一点上，《魔兽争霸3》的表现要好得多。所以，我只会率领我的兽人大军在多人游戏里冲锋陷阵。

“内涵丰富的战役，可惜专为 fans 预备。”

战术见长，异灵族拥有机动性超强的交通工具，数不胜数的细节设计是游戏乐趣的保证。你不一定要夷平对手，占领三分之二的战略要地并坚守十分钟之后，胜利同样会向你招手。为了不让玩家很快产生厌倦情绪，制作者安排了五种AI等级，区别在于初始点的位置和队伍的操控方式。

重夺家园

战役篇起始于Tartarus星球的一片不毛之地，人类被绿皮肤的兽人赶出了自己的家园，玩家要帮他们重夺故土。看看手下不多的几个士兵，这个任务似乎是不可完成的。外患未平，内忧又起，太空舰队里出现了叛徒。

进入剧情之前，玩家最好先尝试一下教学关。游戏教程设计精良，包含了所有重要的游戏元素。如果你有足够的自信，当然可以直接进入第一个关卡，前一关会对下一关的情况做详细交待。

科幻大片

每个任务开始都会播放一段篇幅较长的过场动画（和《魔兽争霸3》一样使用游戏画面演示），剪辑水平高超，伴有配音。角色刻画细致逼真，你甚至能看到嘴唇随配音而动。

所有11个任务都大不相同，还有丰富的支线任务可供选择，比如从兽人手中夺回战略要地或是寻找一处机器祭坛。后者可以用来生产Hellfire-Cybot，它的强大火力可以彻底摧毁兽人营地。另一个任务中你需要坚守桥头两分钟，抵住异灵族的猛烈进攻。第一个任务较短，但过半数的任务需要花上你至少两个小时。

华丽的色彩，荒凉的场景

《战争黎明》在技术上达到了一个较高的水准，每一个单位都有超过一百种动作表情。他们的外观均以桌面游戏为原型制作。爆炸、导弹、激光束都披上了华丽的外衣，这恰好掩饰了荒凉的战场。玩家可以随时缩放画面和转换视角，舒适地欣赏特效。声效制作也可圈可点，轰鸣的战场可以通过5.1声道展现出来，作为背景的交响乐与游戏氛围和谐统一。此外，玩家还能自己搭配角色外观，甚至喷上自己的logo。■


两名人类指挥官在和强大的异灵族化身交战。

《战锤40K：战争黎明》 War Hammer 40K：DoW 即时策略游戏

出 版 商：THQ公司　　上市日期：2004年9月末
配　　备：3CD及46页手册　　适合人群：16岁以上

玩家群体

初玩者 | 高级玩家 | 专家级
4 5 6 7 8

类似游戏：《魔兽争霸3》（93%）顶级即时策略大作，配有经典的任务模式。
《C&C：将军》（90%）场景设计惊心动魄，战斗中动感十足。

显卡测试

		最低配置	标准配置	推荐配置
Geforce1/2MX	GFFX5600/Ultra	1.0GHz Intel	1.8GHz Intel	2.4GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon9500Pro	1.0GHz AMD	1800+ AMD	2400+ AMD
Radeon9000	Radeon9700/Pro	256MB的内存	512MB的内存	512MB的内存
Geforce3/3Ti	Radeon9800/Pro	1.8GB的安装空间	1.8GB的安装空间	1.8GB的安装空间
Geforce4Ti	GFFX5800/5900			

声音效果　■立体声　■环绕音效　■5.1声道　□6.1声道

多人游戏模式　满意

评价：共有21张地图，支持2到8人对战，战斗并不复杂，选择余地较小。
模式：攻占据点，团队合作

游戏评价

项目	评价	分数
游戏图像	⊕动画精美 ⊕效果华丽 ⊖环境单调	8/10
游戏声音	⊕声效逼真 ⊕配音水准较高 ⊕音乐与环境相吻合	9/10
平衡性能	⊕易于上手 ⊕种族平衡性好 ⊕教程精良	9/10
游戏氛围	⊕真实感受的战锤世界 ⊕诙谐的兽人俚语	9/10
游戏操作	⊕界面友好 ⊕快捷键 ⊕自动存储功能	10/10
游戏环境	⊕11个较长的任务 ⊕Skirmish模式	8/10
任务设置	⊕丰富多样 ⊕触发事件的存在 ⊕支线任务	9/10
人工智能	⊕寻路功能完备 ⊖过分依据脚本	6/10
单位设定	⊕结构明晰 ⊕升级选项较多 ⊕英雄强大	9/10
战场设定	⊕剧情优秀 ⊕精心剪辑的过场动画 ⊖登场角色偏少	6/10

性价比　好

上手时间：15分钟　单人游戏：20小时　多人游戏：30小时



总评：战锤世界上演的华丽对决，让人惊心动魄的一款游戏。

兽人对异灵族

多人对战模式
战役精选

最多八名玩家可以选择太空舰队、兽人、异灵族或是混沌军团，在21张地图上尽情厮杀。在我们的演示战役中，你将一睹惊心动魄资源争夺战和宏大的战争场面。



Daniel 兽人

这次经典的战役由我和Gunnar来出演，我们会按时间的进度为大家逐一解说比赛过程。请相信，我率领的兽人所向披靡！兽人战役乐趣无穷！假设这款游戏没有了绿皮肤的主角，枪战还有什么意义？

Gunnar 异灵族

兽人虽然面目狰狞，但异灵族也不是吃素的！我们是高贵的异灵族，宇宙间最古老的庞大种族。我们是闪电和地震——谁都无法阻挡我们前进的步伐！请跟随我率领的异灵族部队，一起勇敢战斗！

00:02



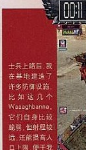
比赛一开始，我派遣了Big Mek率领一队Slugga-Boy执行侦察任务，顺便占领最近的一个资源点。我需要在早期拥有足够的资源，快速推平Gunnar。

00:05



能够快速制造的单位都很弱小，比如卫兵。他们充当了侦察兵的角色，以便迅速占领一些控制点。抢占闲置的控制点要比从敌人手中夺下来容易许多。有钱后，升级两座炮塔，巩固基地。

00:11





士兵上路后，我在基地建造了许多防御设施，比如这几个Waaaghbanna。它们自身比较脆弱，但射程较远，还能提高人口上限，便于我自由发展。

00:19



啊，一场遭遇战！我早有防范，增援部队火速赶到，给Daniel尚未成气候的部队迎头痛击。我方的神秘先知（上）施展法术。尽管伤亡较大，我还是取得了胜利。



我打掉了 Gunnar 的先头部队。这时，我的部下发现了一处遗迹，我可以用它来生产Squiggofant，这是攻城的利器。为了保护神器，我又建造了几处 Waaaghbanna。



我乘胜追击，利用Daniel 的部队在地图中央闲逛之机，集结最强兵力从他的基地南面发动突袭。我的计划是迅速干掉他的防御塔，然后撤退。



我的基地内空空如也，所有部队都在地图中央，远水解不了近渴。但Gunnar的计划也没成功，我的防御塔居然干掉了他的神秘先知，太意外了……



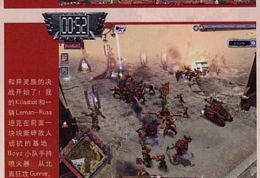
简直是一团糟！我倾巢而出，却一无所获。接下来的几分钟我必须集中注意力防守基地，同时补充兵力。异灵族的建筑可以隐身，这真是个贴心的设计。



太棒了，我花大价钱制造的Squiggofant轻而易举踏平了Gunnar的外围部队。其他人马跟在它身后，步步紧逼。在兽人头领（右下）的指挥下，Gunnar的基地被冲得七零八落。



天啊，这该死的像大象一样的家伙根本打不动！幸亏我在开始阶段储备了一个天神下凡，这是异灵族的最强兵种。二者展开了一场鏖战，天神下凡最先挂掉，但大象也只多活了几秒钟。警报暂时解除。



和异灵族的决战开始了！我的Kilaabot和一辆Leman-Russ坦克在前面一块块撕碎敌人顽抗的基地，Boyz 小队手持喷火器，从北面狂攻Gunnar。



莫大的耻辱！我居然让肮脏的兽人在我整洁的基地里横行。尽管我施展法术，让建筑物暂时处于无敌状态，可这维持不了多久，我的部队全军覆没了。高贵的异灵族经历了黑暗的一天。

轻推入洞

泰格伍兹2005



诱人的 18 洞和小鸟球：老牌高尔夫模拟游戏又出新作，新加入的职业生涯模式会是你最大的游戏动力。

是不是还把高尔夫当成有钱人的运动？是该转变观念的时候了。在最近这款体育游戏《泰格伍兹2005》中，你只需活动手指，便能过上一把高尔夫瘾，出色的职业生涯模式可以带给你类似角色扮演游戏的体验。制作人还对球飞行时的物理轨迹加以精心改良，因而新作也将不会是高尔夫爱好者的专利。

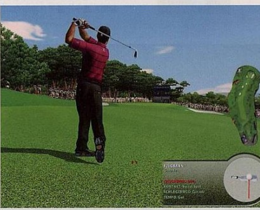
真实的飞跃

在击球时，《泰格伍兹2005》采用了和前作一样的“True Swing”：玩家可以用鼠标操控击打力量和飞行路线。你也可以使用经典的“二、三点击”模式，不过影响也微。游戏会对风向和风速做详细提示，玩家可以轻松地选择最佳击球角度。“击打目标”选项显示的是高尔夫球可能的降落地点。不过玩家千万留神，游戏物理效果一流，因此地面起伏也许会让球偏离预计目标。

击打力量请设为 1000 点

在进入职业高尔夫赛场之前，玩家可以自建角色。除了外观之外，你还可以确定任务的起始属性，比如击打力量。比赛获胜会为你赢得奖金。你可以用它来提升属性或是购买更好的装备。当然，有兴趣的玩家可以登录互联网和其他玩家一较高低。

游戏提供了14场巡回赛，比赛场景制作细致，但略显生硬；欢呼声和评论声为玩家带来了原汁原味的赛场感受。可惜音效较差，只支持立体声。■



掌握了“True Swing”后，你可以和泰格·伍兹一样出色。

地面的网格显示了地形的高低起伏。

《泰格伍兹2005》Tiger Woods 2005　体育游戏

出版商：EA Sports 公司　　上市日期：2004 年 10 月末
配　备：3CD 及 20 页手册　　适合人群：未有限定

玩家群体

初玩者　|　高级玩家　|　专家级
3 4 5 6 7 8

类似游戏：《泰格伍兹 2004》（85%）接近出色，但物理效果有缺陷的高尔夫游戏。
《高尔夫球场 2003》（82%）真实感强，似乎是专为高尔夫球手设计的一款游戏。

显卡测试

		最低配置	标准配置	推荐配置
Geforce1/2MX	GFFX5600/Ultra	800MHz Intel	1.2GHz Intel	1.6GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon9500Pro	800MHz AMD	1.2GHz AMD	1600+ AMD
Radeon9000	Radeon9700/Pro	128MB 的内存	256MB 的内存	512MB 的内存
Geforce3/3Ti	Radeon9800/Pro	1.7GB的安装空间	1.7GB的安装空间	1.7GB的安装空间
Geforce4Ti	GFFX5800/5900			

声音效果　■立体声　□环绕音效　□5.1声道　□6.1声道

多人游戏模式　满意

概述：内容丰富，线上的职业生涯模式会让玩家赏玩的动力十足。
模式：职业生涯模式、计点赛、计洞赛等。

游戏评价

游戏图像	⊕动作逼真 ⊖有细微贴图错误 ⊖略显呆滞	7/10
游戏声音	⊕原汁原味的评论 ⊖声音过于低沉	5/10
平衡性能	⊕难度等级设置合理	10/10
游戏氛围	⊕浓郁的赛场感 ⊕真实的比赛选手	9/10
游戏操作	⊕合理的提示 ⊕“True Swing”模式的设计	10/10
游戏环境	⊕巡回赛的设置 ⊕职业生涯模式	10/10
真实程度	⊕按实物制作的高尔夫装备 ⊕球体运动符合物理规律	8/10
人工智能	⊕会和人一样犯错 ⊖有时智能化程度过高	8/10
运营模式	⊕让人动力十足的生涯模式 ⊕可改善的角色属性	9/10
赏玩特性	⊕良好关于击球的规划 ⊕完美的游戏辅助体系	9/10

性价比　满意

上手时间：20 分钟　单人游戏：40 小时　多人游戏：20 小时

85%

总评：具备职业生涯模式的顶级高尔夫模拟游戏。

编辑点评

总有人说高尔夫是一项无聊的运动。在玩过《泰格伍兹2005》后，他一定会改变观点。游戏新加入的职业生涯模式引人入胜，我在数码科技的草场上奋战了数小时后，仍然意犹未尽。

“True Swing”系统真实地再现了高尔夫运动的各项要领。可惜球运行的物理轨迹依然没有《高尔夫球场2003》(Links 2003) 真实，不过其进步还是显而易见的。

“挑战大师泰格·伍兹！”



一缕崭新的曙光

反恐精英：起源

这款新推出的战略射击游戏在视听效果上都得到了大大的增强，这也使得它在我们的评测中获得了很好的分数。CS1.6是一个并不太令人满意的版本，但即将到来的《反恐精英：起源》（CS：Source）也并不是CS2，但它是对这个最流行的在线游戏做出的一个重大的升级。从根本上说，《反恐精英：起源》是一个基于《半条命2》引擎的全新游戏。



我们在cs_havana地图中遇到的正守在人质后面的匪徒。

在《半条命2》还在人们的翘首以盼中时，那些恶徒和反恐人士早已开始了一项全新的工作计划……

事实上这款战术射击游戏还是同以往一样：匪徒埋包和警察解救人质，上一局赢的钱可以在下一局中用来购置更好的武器装备。然而，游戏毕竟还是有很多改进的：在地图设计上的细微变化要求玩家不得不改变一些往常的打法，物理引擎也提供了新的可能。但最好的还是：在画面方面，《反恐精英》终于与21世纪接轨了。

一名匪徒正在de_aztec通往桥头的路上——被守候的警察击毙。

受局限的视角

在新版本中仅仅提供了九幅地图（六幅埋包地图、三幅解救人质地图）。其中如“de_dust”和“cs_office”这样的经典地图乍看起来在整体结构似乎并没有什么改变。例如，在dust中匪徒很快就能占据一个较好的位置：在老版本的反恐中，人们对整个平台一览无遗，当人们蹲在通道里的第二个箱子后面时，视角将被上面的石拱挡住。讨厌的是：现在从平台上通过向前的小跳可以到达一个栏杆上。在cs_office图中，房间都有所变大并提供了更自由的射击空间——其中仅仅警家就比原来大了一倍。

闪光效果

如果你有一款支持DirectX 9的显卡，那么你的显卡便会大放异彩：de_piranesi中砖面上的阴影效果，de_dust2中玻璃瓶的反光以及在de_chateau中物体在水中的倒影。如果在设置选项中激活“Reflect All（反射全部）”，那么你就能在水面上看到反射出来的形象。

新的纹理效果不仅优化了de_aztec中的庙宇，而且在每幅地图里都有新的效果。尤其是解救人质的地图Havana中的视觉效果得到了特别的优化：笼罩在夜色下的房屋，这种场面着实让人感到阴森可怖，警匪双方的动作看起来也更加流畅。它的缺陷是：同队队员服饰相同，无法选择多种服饰了。

有趣的小花招

出色的物理引擎丝毫不会影

技术检测

网络性能

在下面性能图表中没有绿色。原因很简单：就算是在最高配置的电脑上运行该款游戏，在用普通网线连接的时候也要忍受时不时地丢失数据包和掉帧现象。在有较大的性能问题时评价为红色。除此，游戏运行流畅时，则为黄色。

内存/硬盘

《反恐精英：起源》占用约450MB空间，但由于很多文件是与《半条命2》共用的，所以其实际安装大小应为3.5GB。不过值得庆幸的是，它仅需256MB的内存就可以顺畅运行了！

改良建议

1. 平滑处理效果看上去很不错，但是非常损耗性能，建议只有在尖端配置下再打开平滑选项。
2. 在用DirectX8的条件下，建议最好将“光影细节”调成“低”，并且将“水面细节”调成“简单反射”效果。
3. 为了节省更多的性能，建议将“纹理细节”选项降低到40%。若直接选择“低”，那么游戏画面看起来很不清楚。
4. 尽量不要关闭“光影细节”选项，否则游戏的画面和氛围效果都会大打折扣。

测试表格（所有评测均是在512M工作内存和细节最大化的前提下进行的）



CPU	显卡	Geforce 1/2MX	Geforce 2/4MX	Radeon 9000	Geforce 3/3Ti	Geforce 4Ti	GFFX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GFFX 5800/5900
800MHz	800×600×32(最小细节下)	黄	黄	黄	黄	黄	黄	黄	黄	黄	黄
	1024×768×32	红	黄	红	红	红	红	黄	黄	黄	黄
1.4GHz	1024×768×32	黄	黄	黄	黄	黄	黄	黄	黄	黄	黄
	1280×960×32	红	红	红	红	红	红	红	黄	黄	黄
2.0GHz	1280×960×32	黄	黄	黄	黄	黄	黄	黄	黄	黄	黄
	1600×1200×32(最大细节下)	□	□	□	红	红	红	红	红	红	红

□不可运行，不可玩的　■运行顺利，有可玩度　■运行一般，可玩的　■运行流畅的

最新设计





闪光雷的效果：你在几秒钟之内看不到东西。

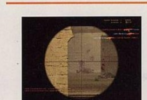


以前（上图）人们从通道里可以看到 de_dust 的整个平台，现在视野却被一道石拱（下图）挡住了。

家会更容易赢得比赛，因为他们十分注意敌人的脚步声，《反恐精英：起源》使之变得更加容易——因为游戏支持 7.1 声道并且提供绝好的环绕音响，玩家由此便能够通过声音判断敌人的位置了。■



寻找炸药包 新的物理引擎容许了这种藏包的小技巧。



de_dust 地图中的通道，许多匪徒盲目地冲向狙击手的火力点。

响游戏的胜负。如果你是个老手，那么你就能将炸弹藏在四周的废物下面或用石头将其掩藏起来：这样可以延缓敌人的速度，但这并不能对敌人造成伤害，所以最重要的还是要攥紧手中的武器啊！

游戏一大亮点：有经验的玩

编辑点评

终于得到拯救了！对于我来说，《反恐精英》已经达到了一个零度的极限了。现在呢？现在我的旧瘾又发作了。完美的画质令其重新充满诱惑，那些略有改动的地图使我不得不放弃原来的一些战术，还有物理引擎带来的一些新的小花招也增加了不少乐趣。很明显，老版的 CS 并没有被脱胎换骨，但却是换了件新衣，这感觉妙极了！

"定时炸弹再次启动！"

《反恐精英：起源》CS：Source 战术射击游戏

STEAM

出版商：Valve 公司　　上市日期：2004 年 10 月

配　备：基于《半条命 2》的下载升级　　适合人群：未评测

玩家群体

初玩者 | 高级玩家 | 专家级

4 5 6 7 8 9 10

类似游戏：《联合作战：风暴行动》（92%）乐趣丰富的团队合作，表现尤为出众的射击游戏。
《UT2004》（91%）重装备下的射击游戏，带给玩家前所未有的多样模式。

显卡测试

		最低配置	标准配置	推荐配置
Geforce1/2MX	GFFX5600/Ultra	800MHz Intel	1.4GHz Intel	2.0GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon9500Pro	800MHz AMD	1.4GHz AMD	2000+ AMD
Radeon9000	Radeon9700/Pro	256MB 的内存	512MB 的内存	512MB 内存
Geforce3/3Ti	Radeon9800/Pro	3.5GB的安装空间	3.5GB的安装空间	3.5GB的安装空间
Geforce4Ti	GFFX5800/5900			

声音效果　■立体声　□环绕音效　□5.1 声道　□6.1 声道

多人游戏模式 满意

概述：原有的简单的游戏原则一如既往。

模式：仍旧是解救人质和拆炸药包。

游戏评价

游戏图像	⊕完美的光影效果 ⊕一级动画效果	8/10
游戏声音	⊕清脆的环绕音效	10/10
平衡性能	⊕优秀的武器平衡	10/10
游戏氛围	⊕熟悉的 CS 感觉 ⊖很快就会产生陈旧感	5/10
游戏操作	⊕方便上手，操作简单	10/10
游戏环境	⊕长时间游戏不会感到腻烦 ⊖新地图较少	7/10
关卡设计	⊕几年打造的精心之作还是那么出色	10/10
人工智能	⊕通过无线电通信和团队对话简化了团队配合	8/10
武器设定	⊕购买武器 ⊕近程、远程武器的多样设计	10/10
故事情节	⊕正邪两支精英团队的较量	7/10

85%

性价比 满意

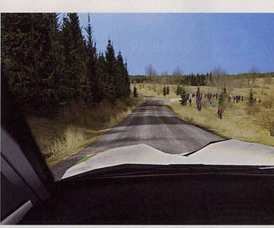
上手时间：20 分钟　单人游戏：－　多人游戏：100 小时

总评：使战术射击游戏达到了一个崭新的高度。

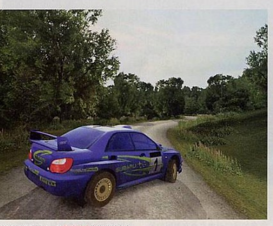




熟悉键盘有益于赛车在赛道上的起步——不过这也是需要时间的。



赛道几乎全是起伏坑洼的地面。



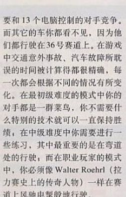
控制好摆动平衡，在驾驶学校你能学到这些。

日本赛道十分密集而且通常很狭窄。

如何流畅地控制拉力赛车。每一次的驾驶测试都会在开始时进行解释，在结束时给予点评，这对发现自己存在的问题，提高驾驶水平有极大裨益。这不仅让你向成功又迈进了一步，也给游戏带来了更多的乐趣。在前半程结束的时候，伯恩斯会出来亲自做示范，在障碍赛道上完美地表演一番——真是令人窒息的完美！在最后结束的时候，你也要通过一个障碍赛道，当然，如果你前面的所有课程都没有问题的话，这个赛道也终将臣服于你。

初学者要小心

在拉力赛的赛程中，你通常要和13个电脑控制的对手竞争。而其它的车你都看不见，因为他们都行驶在36号赛道上。在游戏中交通意外事故、汽车故障所耽误的时间被计算得都很精确，每一次都会根据不同的情况有所变化。在最初级难度的模式中你的对手都是一群菜鸟，你不需要什么特别的技术就可以一直保持胜绩；在中级难度中你需要进行一些练习，其中最重要的是在弯道处的行驶；而在职业玩家的模式中，你必须像Walter Roehrl（拉力赛史上的传奇人物）一样在赛道上风驰电掣般地行驶。



不管怎么说，最简单的模式是专门为初学者而准备的：这是为了让他们即使在三次严重的交通事故后仍然是比赛的胜出者。他们也知道，以对手的智能程度会犯多少低级错误。这样离谱的驾驶员的每一个小错误都会造成很严重的后果。

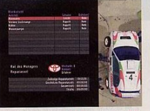
超快的小个子

尽可能的快，同时有必要的慢，这是对驾驶拉力赛车最原则性的要求。然而当你驾驶丰田花冠或是三菱LANCER这些八涡轮推动的车时，这些原则要灵活变通。这些小个子的车飞快地加速：每踩一下油门，汽车便立即加大马力不顾一切向前冲。只有那些能够收放自如地控制左右脚的高手才能在赛道上一路领先。顺便提一下，左边刹车是强制的，而有一些弯道只有同时踩刹车和油门才能顺利通过。当你想了解你的驾驶技术是否日益完美，你是否已成为一个高手时，你可以进入RBR挑战模式，在这个模式中你会向伯恩斯挑战，在复杂的赛道上与其同场竞技，而他的赛车仿佛幽灵一般，要想在比赛中胜出，唯一的途径是：不断练习。

天才的赛道设计

与其它诸多同类的赛车游戏相比较而言，这款游戏的赛道设计更贴近现实，令人讨厌的起伏

暴雨中，在法国的山路上你会撞上铁丝网，这并不好玩，因为实在是有些郁闷。



每一个赛段后你便可以在车房里对赛车进行维护。

在重放的录像中你能够看到并分析你驾驶中的失误。

地面、坑洼、碎石让赛道感觉上更像乡间小道，这些带来的影响也是显而易见的：那些在直道上车速过快的玩家也许一不小心便会摔出赛道，跌入灌木丛中。避震器的错误设置也会有类似的效果，会对赛车有很大的损害。在测试中，我们对减震装置的错误大为光火，那样会使每一个不平

技术检测

分辨率

《理查德·伯恩斯拉力赛》至少应该在分辨率 1024 × 768 的状况下运行，否则画面难以保证流畅，实在不行就只能舍弃一些小细节；此外你可以在分辨率的菜单中选择16或是32位色。

内存 / 安装空间

《理查德·伯恩斯拉力赛》游戏中的赛道就要占去大约2.6GB的空间；在内存方面《理查德·伯恩斯拉力赛》的要求并不高，256MB 就已经足够了。每一阶段所需要的很长的存档时间也并不会因为内存的变大而变短。

改良建议

1. 越来越优化的图像要求降低计算机的分辨率，每等级大约为 10%。
2. 如果你在图像质量的选项中选择"低"，弯道的魅力会大打折扣，所以你最好还是选择"高"。
3. "动态赛车反应"或"三倍图象缓冲"的选择只会造成很小的差异。
4. 尽管使用"颗粒效果"吧，它的"高"或"低"对游戏的影响微乎其微。

测试表格 （所有测试均是在细节表现最大化、256M 内存和32位色的条件下进行的）

CPU	显卡	Geforce 1/2MX	Geforce 2/4MX	Radeon 9000	Geforce 3/3Ti 4Ti	Geforce 5600	GFFX Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GFFX 5800/5900
800MHz	800 × 600 × 32	□	□	黄	黄	绿	绿	绿	绿	绿	绿
	1024 × 768 × 32	□	□	红	红	黄	黄	黄	黄	黄	黄
1400MHz	1024 × 768 × 32	□	□	黄	黄	绿	黄	绿	绿	绿	绿
	1280 × 1024 × 32	□	□	红	黄	黄	黄	绿	绿	绿	绿
2000MHz	1280 × 1024 × 32	□	□	黄	黄	黄	黄	绿	绿	绿	绿
	1600 × 1200 × 32	□	□	红	红	红	红	黄	绿	绿	绿

□不可运行，不可玩的　红 运行顺利，有可玩度　黄 运行一般，可玩的　绿 运行流畅的

编辑点评

对身为拉力赛车迷的我而言，“理查德”和“科林”之争并非一场宗教战争，最多只是一个心情的问题：当我想以最快速度通过丛林的时候，我一定会选择《科林》系列，不过在其中我几乎不能体会到逼真的碎石路段的驾驶快感。

完美的规则设定是我选择“理氏拉力”的原因之一：即使是小小的错误也会引起相当真实的惩罚，正是如此让我觉得乐趣无穷，在“尽可能快地通过拐弯处”和“像一辆豪华的马车一样经过树旁”这些变化的状态下在赛道上行驶。

“终究都是一种挑战！”

整的地方都棘手得举步维艰，赛车几乎失去控制。在许多危险出现时，会有一个语言系统对你提醒，不过只是路上的小纹路影响或是转弯处挡路的树枝，你就只能在没有提醒的情况下自行躲避。游戏中令人不爽的还有：天气会动态变化，在比赛中甚至会突然下雨，这对驾驶有着强烈的影响，不过你可以借助天气预报在比赛前就对你的赛车进行改装。

栩栩如生的场景

当你第一人称（驾驶座视角）进行游戏时，图像和声效让人有种在英国或澳大利亚丛林中身临其境的竞赛感觉，丛林和灌木是如此的茂密，栩栩如生，动态的图像远比我们截下来的这些图片更为逼真。一些细微的效果比如

编辑点评

是的，我的同事说得很有道理：《理查德·伯恩斯拉力赛》在游戏的真实性方面与同类赛车游戏比较起来，更胜一筹。然而，游戏因此而增加了更多的乐趣么？总之我并不这样觉得，我的空闲时间也是很宝贵的，我投入了好几个小时，却只是通过了第一阶段。我的挫败感远远大于游戏对我的吸引力。我会从弯道上飞出去，仅仅是因为我踩刹车慢了百分之一秒。

真遗憾，因为缺少足够的驾驶帮助，这款拉力赛更像是专门为职业玩家们设计的。不过游戏中那些道路图像和动态的天气的确是很完美，我真希望《科林》系列也能如此出色，同时也有驾驶乐趣、紧张的过程和更加出色的多人模式。因此我把《理查德》放在了车库里，我更愿意投入《科林05》的怀抱。

“我不是为了工作而游戏！”



大雨将至：在比赛的过程中天气也会随时发生变化。

编辑点评

自从《GP赛车》之后，《理查德·伯恩斯拉力赛》是我真正想要的游戏。每一米的碎石路面都是艰难的挑战，每一阶段都是一次真正的凯旋，每一次或早或长的踩油门都会造成很严重的损坏。只有当我以正确的速度行驶并且很好地控制了赛车时，拉力赛车才能完美地滑过弯道，这就是真实的表现！

难上加难，这就是理查德的拉力赛

准备好了吗？初学者和科林的fans将面临一条艰难石路了。驾驶学校还是很有帮助的，虽说最后一课和最后的毕业考试的差距稍微大了一点，这些障碍很容易给驾驶者造成挫败感。不想把一个星期都花费在这些碎石路上的玩家们还是去玩《科林05》吧。对其他人而言，理查德也许算一个不错的选择吧。

“专业级别的拉力赛！”

飞扬的尘土在第三人称视角（跟随者视角）或是存档时都有特别好的效果。值得称赞的是：当你从赛车中观察路面状况时，车大小的比例不同会对赛道的感觉也有所差异。而出色的细节表现也是此游戏中的一个亮点：赛道旁不时闪耀的闪光灯，丛林中突然飞出的惊鸟……

此款游戏的声效也堪称完美，涡轮发动机的轰鸣声和真实中并无两样，当撞上石头、树干时你也会听到逼真的环绕音效，这些都让游戏的效果和气氛更加出色。不可不提的还有很不错的培训学校和比赛中的语言系统设置。■

《理查德·伯恩斯拉力赛》RichardBurnsRally 赛车游戏

出版商：Ubisoft 公司　　上市日期：2004年9月
配　备：1DVD 及 20 页手册　　适合人群：未评测

玩家群体

初玩者 | 高级玩家 | 专家级

1 2 3 4 5 6 **7 8 9 10**

类似游戏：《GP传奇赛车》（84%）神奇的F1模式赛车
《科林麦克雷04》（90%）精彩的易于上手的驾驶模式，漂亮的图像。

显卡测试

显卡	显卡	最低配置	标准配置	推荐配置
□Geforce1/2MX	■GFFX5600/Ultra	1.6GHz Intel	2.0GHz Intel	2.4GHz Intel
■Geforce 2/4 MX	■Radeon9500Pro	1600+ AMD	2000+ AMD	2400+ AMD
■Radeon9000	■Radeon9700/Pro	256MB的内存	512MB的内存	512MB的内存
■Geforce3/3Ti	■Radeon9800/Pro	3.1GB的安装空间	3.1GB的安装空间	3.1GB的安装空间
■Geforce4Ti	■GFFX5800/5900		Lenkrad方向盘	力反馈Lenkrad方向盘

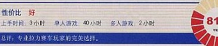
声音效果　■立体声　■环绕音效　■5.1声道　□6.1声道

多人游戏模式 较好

概述：玩家只能一个接一个的在PC机上玩
模式：独行拉力赛

游戏评价

项目	评价	得分
游戏图像	⊕栩栩如生的植物 ⊕逼真的天气效果	9/10
游戏声音	⊕强劲的马达 ⊕可以根据声音来换档	10/10
平衡性能	⊕不错的驾校 ⊖没有驾驶帮助 ⊖单一驾驶模式	4/10
游戏氛围	⊕需要执照的车辆和路段 ⊖易碎的呈现	7/10
游戏操作	⊕完美的控制及反应效果 ⊖没有鼠标控制	8/10
游戏环境	⊕32个转弯 ⊕8辆赛车 ⊕规模庞大的拉力赛	10/10
任务设置	⊕真实而变化的时间 ⊖过于强大的理查德	7/10
人工智能	⊕完美 ⊕易于理解 ⊕感觉真实	10/10
单位设定	⊕能感觉到的效果 ⊖时间过于冗长	7/10
战场设定	⊕相当多的起伏坑洼 ⊕变化丰富	9/10



性价比 好

上手时间：3小时　单人游戏：40小时　多人游戏：2小时

总评：专业拉力赛车玩家的完美选择。

龙争虎斗的竞技

混乱联盟

兽人与人类对决不只出现在策略类游戏中：我们在《混乱联盟》这款游戏的赛场中要直接面对强壮的怪物。

公平竞争？在《混乱联盟》中绝对没有！橄榄球与美式足球的混合把运动场变成了竞技场：队伍之间为了争球而互相殴打。队员对对手连踢带推，而跌倒的人，往往还被再踩上一脚。这也是《混乱联盟》与众不同的地方：一般运动类游戏玩家只能控制队伍中的某个队员，而在《混乱联盟》中则能控制整个队伍。玩家有了更多的战术自由，同时也需要更多的微操和调整时间。

地精压路机

《混乱联盟》提供升级模式。在这一模式下你可以自己创造你的队伍，然后开始在联赛中和其他的队伍比赛。10个队伍各有所长。机敏的树精灵传球极其精确，强壮的地精灵像压路机一样越过对手的身体。队伍的全部成员都会在游戏过程中得到经验值——得到的经验值自然是越多越好。你可以用经验值来改善你的弱项，如提升跑动速度，或是巩固你的强项，或是得到治疗能力等特殊技能。合理地分配经验值，将会使你的队伍更强大。



一个地精正在庆祝他的触地得分。

多次暂停

《混乱联盟》的“即时对战模式”颇为失败，尽管速度适中，仍不够紧张刺激。混乱的菜单以及不够明确的指示不利于全队的配合——热键和帮助信息在这方面也做得不够。但是在“主动暂停模式”中这些问题都不存在，玩家可以随时中止比赛，然后有条不紊地布置下一步。与其在低智商的电脑对手身上浪费时间，还不如在多人模式中和朋友对决来得刺激。■



在兽人同伴拦住对手的同时，我们的玩家（有标记）已经到了对方腹地。



树精灵vs人类，打斗是稀松平常的事情。

编辑点评

裁判受贿，流氓追打对方球迷，运动员服兴奋剂——在普通的运动类游戏中从没出现过，然而这却为《混乱联盟》带来了刺激和挑战：把闹事的人驱逐出场并赢得比赛！我非常喜欢升级模式，因为我的角色总能不断地获得特殊技能。

《混乱联盟》也有明显的不足：游戏中有很多累赘，比如基本没什么用的即时模式。

“不公平，但是很有趣！”

《混乱联盟》Chaos League　策略类体育游戏

出版商：Pointsoft 公司　　上市日期：2004年10月末
配　备：1CD及50页手册　　适合人群：16岁以上

玩家群体

初玩者 | 高级玩家（3 4 5 6 7） | 专家级

类似游戏：《劲爆橄榄球2004》（87%）拥有良好AI的完美橄榄球模拟游戏。
《世界橄榄球锦标赛》（62%）强调动作的橄榄球游戏，没有深层的战术。

显卡测试

		最低配置	标准配置	推荐配置
Geforce1/2MX	GFFX5600/Ultra	700MHz Intel	1.0GHz Intel	1.2GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon9500Pro	700MHz AMD	1.0GHz AMD	1.2GHz AMD
Radeon9000	Radeon9700/Pro	128MB的内存	256MB的内存	512MB的内存
Geforce3/3Ti	Radeon9800/Pro	600MB的安装空间	600MB的安装空间	600MB的安装空间
Geforce4Ti	GFFX5800/5900			

声音效果　■立体声　□环绕音效　□5.1声道　□6.1声道

多人游戏模式　好

概述：可以创造你的新队伍，并指挥全队与对手对抗。
模式：友谊赛、对抗赛和联赛等。

游戏评价

项目	优点	缺点	评分
游戏图像	+ 精美的图像	− 细节处理不够逼真	7/10
游戏声音	+ 激奋人心的音效	− 虚拟的背景音乐	6/10
平衡性能	+ 灵活自由的战术运用	− 角色能力有缺陷	6/10
游戏氛围	+ 富有生气的赛场	+ 和谐的互动性	8/10
游戏操作	+ 真实的操作感觉	− 混乱的菜单	8/10
游戏环境	+ 引人入胜的升级模式	+ 不计其数的特殊技能	10/10
真实程度	+ 符合真实的技战术	− 动作过于卡通和虚拟化	7/10
人工智能	+ 不同的对手表现出不同的特性	− 强弱队差距明显	7/10
运营模式	+ 丰富多样的战术系统	− 即时模式很冗余	6/10
赏玩特性	+ 视觉效果不俗	− 动作的多样性还不够	7/10

性价比　一般

上手时间：2小时　单人游戏：40小时　多人游戏：20小时



总评：滑稽有趣的带有怪物的策略运动，略带瑕疵。

伸张正义，法不容情

法律与秩序 2

一部美国侦探剧第二次被改编成PC游戏，这令许多游戏玩家都十分惊愕——确切点说就是电视中那些令人毛骨悚然的刑事案件在游戏中竟然几乎荡然无存了。

在Adventure公司推出的冒险游戏《法律与秩序2》中，一位知名的科学家被发现死在了自己的车里。你和你的搭档莱尼·布里斯科负责侦破此案。除了一个新的棘手的案件外，游戏中并没有新的情节及发展过程的出现，而且显现出的仍然是过时的游戏技术。仅仅表现出一宗发生在曼哈顿的谋杀！



千钧一发

只有在足够像素的前提下用鼠标在并不十分清晰的360度画面搜索，才能找到证据。紧接着你要把这些证据通过条理清楚的菜单转交给鉴证专家，他们甚至能从一小块玻璃碎片中发现证据。随之你要与证人及嫌疑犯进行多个无聊冗长的对话，审问过程听起来就好像是照本宣科一样。有些怪异的是：一名妇女在被判死刑的时候也没有流露出极其痛苦的表情。此外，当案件侦查与证物检验毫无进展、陷入僵局时，对话就会频繁地重复出现。

申诉与荣耀

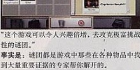
当你千辛万苦找到重要信息，游戏就会切换到一个非常难看的2D画面，上面有接下来你要接触的人和一块空白的地方，还要继续进行漫长的游戏过程。只有当一个嫌疑犯被送进法庭时，游戏才会变得有新鲜感和活力。那时，你作为一位检察官既不能提出错误的假设，也不能马马虎虎地对待所提供的证据以至于输掉这场官司。游戏中每一个新游戏单元的开始都会有一个不同于以前的新犯罪嫌疑人出现，也就是说你每次都必须从头开始。漫长的装载时间和枯燥无聊的故事情节严重破坏了紧张刺激的搜寻嫌疑犯的过程，尽管如此，这款游戏在剧情和游戏氛围等方面还是有可取之处，有兴趣的玩家不妨一试。■

游戏设计者的“心声”



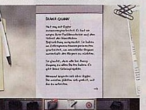
“通过变化多样的光效与增加的技术使画面的质量得到很大的改善。”

事实是：游戏场景比如说是发生故事情节的警察局，其画面就不是很清晰。



“这个游戏可以令人兴趣倍增，去攻克极富挑战性的谜团。”

事实是：谜团都是游戏中那些在各种物品中找到大量重要证据的专家帮你解开的。



“由于有了新的选择功能，你可以多次审问犯罪嫌疑人，游戏中这个过程不必返回。”

事实是：在一个十分糟糕的2D画面中是无法动画绘制出这样的游戏场景的。



在警察局，在故事的发展过程中你在探寻证据。



作为检察官，我们经常要去说服陪审团。

编辑点评

《法律与秩序》曾荣获美国电视最高荣誉——艾美奖！而游戏《法律与秩序2》很有发展潜力，这已经通过整个冒险游戏的新鲜场景表现出来了。但其结果又并非特别理想，因为这与游戏的技术成分与不值得一提的故事情节相比也没有什么值得炫耀之处了。画面和声音也是十分的差劲，谜团和对话无聊至极。侦探迷们大可毫无遗憾地放弃这个“流水作业的产品”。

“好游戏应该宁缺毋滥！”

《法律与秩序 2》Law&Order 2 冒险解迷类游戏

出版商：Adventure公司　　上市日期：2004年8月

配　备：2CD及10页手册　　适合人群：12岁以上

玩家群体

初玩者 | 高级玩家 | 专家级

1 2 3 4 **5 6** 7 8 9 10

类似游戏：《神秘岛之乌鲁时代》（63%）在3D效果中显现的画面是十分混乱的。

《法律与秩序》（29%）无聊的故事情节，同样差劲的技术。

显卡测试

显卡	显卡	最低配置	标准配置	推荐配置
□Geforce1/2MX	■GFFX5600/Ultra			
■Geforce 2/4 MX	■Radeon9500Pro	500MHz Intel	800MHz Intel	1.0GHz Intel
■Radeon9000	■Radeon9700/Pro	500MHz AMD	800MHz AMD	1.0GHz AMD
■Geforce3/3Ti	■Radeon9800/Pro	96MB的内存	128MB的内存	128MB的内存
■Geforce4Ti	■GFFX5800/5900	500MB的安装空间	500MB的安装空间	500MB的安装空间

声音效果　■立体声　■环绕音效　■5.1声道　□6.1声道

游戏评价

项目	评价			得分
游戏图像	⊖平淡的360度标准画面	⊖退步的动画绘制方式		2/10
游戏声音	⊖几乎没有效果	⊖很少的音乐	⊖差劲的语音任务	1/10
平衡性能	⊕较轻松地完成任务	⊖过早出现高难度		3/10
游戏氛围	⊕和谐的侦察气氛	⊖无聊的演示		3/10
游戏操作	⊖烦琐的鼠标操控	⊖过多的搜索		4/10
游戏环境	⊕新游戏单元都有不同嫌犯	⊖较短的游戏时间		4/10
角色设计	⊖缺少有个性的角色	⊖没有表情		2/10
迷题设定	⊖几乎无推理性的谜团	⊖持续不断的专业审问		3/10
对话系统	⊕一部分很有趣	⊖只是废话较多		3/10
情节设定	⊕真实的刑侦故事	⊖没有意外的惊喜		4/10

性价比　不及格

上手时间：10分钟　单人游戏：6小时　多人游戏：-

29%

总评：极其无聊地单纯演绎出电视剧中出现过的侦破过程。

坚强的后盾

星球大战：前线

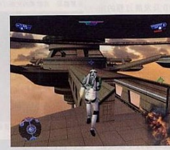
Lucas Arts 在这款最新推出的团队射击游戏中为我们展示了星球大战世界中最具有震撼力的战场效果。在这篇攻略中，我们为你提供了反抗军和帝国军角色的战斗技巧。

四种阵营、五个兵种、十六幅地图，这是这款集战略性与技巧性为一体的经典游戏给我们带来的精彩感受。为了能够帮助你在各场战役中取得胜利，我们为你提供了在所有地图上战斗的丰富技巧。

插图说明

①－⑦	特别的战略点
KL	重型武器兵
P	装甲车
AF	侦察车
TF	运输车
JF	歼击机
JB	轰炸机
AI	反步兵火炮
AV	反坦克火炮
AA	反飞机火炮
M	爆破机械人
+	精英机械人
R	维修机械人

贝斯宾：空地

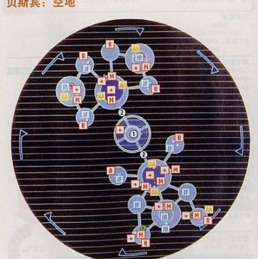


对于步兵部队来说，这幅地图中最重要的位置是管道（1）。首先占据这一有利位置，这样一来，你就可以轻而易举地控制通向北面和南面的狭长的渠道（2）。所有的军队都会从这一渠道经过，不过那些跳跃能力比较强的兵种，如Jet快速部队，可以从空中向前进。但是这些兵种在前进的过程中要注意保持一定的高度，以免被敌人发现而面临危险。一旦条件成熟，迅速地占据一艘空中载具，这样会使你在消灭地面上的敌人时容易一些。动用排水管道旁边的AA火炮作为其他部队的有利的支援。同时，派出你的驾驶员兵种，维修那些已经被损坏的加农炮。

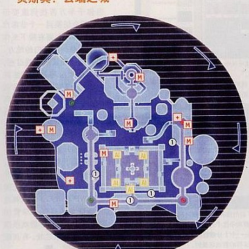
贝斯宾：云端之城

是否能取得这一战斗的胜利，取决于是否能在第一时间占领高地。因此，在战斗刚打响的时候就应当派出行动迅速的兵种，比如说Jet快速反应部队或是反抗军部队。封锁敌人逃离的道路，这时以强势的火力筑起一道火墙及动用等离子热雷管极为有效。一旦你在战斗的开始就占据了上风，那么接下来我们推荐你动用火力较强的兵种，如Wookie部队，他们手中的火箭筒将帮助他们轻易地消灭敌人。在同一时间内，你的狙击手将埋伏在狙击点（1）上，以有效地消灭院子里头和斜坡上的敌人。当院子已经在你的控制之下时，

贝斯宾：空地



贝斯宾：云端之城



你的驾驶员将各就其位严阵以待。

恩多尔：地下室



森林地带将为你的行动提供足够的掩体，在这一区域中，绕到敌人的后方进行袭击是最完美的战斗方式。在这一环境下，穿着绿色服装的反抗军部队不容易被敌人发现。借助于行进速度极为迅速的双轮载具，你可以畅通无阻地穿越这幅地图的各种地形——小心那些树木！在这片森林地带中，帝国军部队的防守哨所是最重要的关口。你需要一些快速反应部队的士兵，以占据AT-STs载具，此外，你的反抗军士兵还要时刻注意敌人的动向，以及时切断敌人的供给线。帝国军的士兵们试图从敌人的正面直接与他们交锋。如果你扮演的是反抗军的角色，你的任务是消灭重型武器兵。同时，反抗军部队的先锋队将从侧面或是后方进攻敌人的机械部队，这时火箭炮将派上很大的用处。Wookie军队将在第一时间用定时炸弹炸毁敌人的地下掩体，哪怕这个掩体布满了护甲也会被炸得粉碎。

吉欧诺西斯：锥形城堡



克隆人军队在AT-TE载具的配合之下逐渐向前推进，他们是步兵部队的先遣军。重型武器兵将向敌人的重型火炮和机械人部队发动突然袭击，位置是在分裂主义分子的前方哨所（1）。在这之后，你驾驶着联合战舰，消灭敌人的增援部队。运输机将提供火力援助，并且将步兵降落到前线后方的安全地带，比如说在小山丘上（2）。

机械人部队将集结在一起，加强控制点和登陆舰的防守力量。接下来，你要动用大量的兵力向敌人的攻击型机械人、强火力机械人和快速反应部队发动进攻，此外，消灭共和国的重型武器兵是重中之重，因为这些兵种是敌人援军的主要力量。向AT-TEs的后方或侧面发动进攻。接下来，消灭敌人队伍中的战斗指挥车（4）。为了能够有效地消灭敌方的重型武器兵，你需要在锥形塔（3）的旁边安置上一些地雷。与此同时，你的歼击机消灭了空中的敌人，并且将敌军的地面部队和威力巨大的加农炮摧毁。

霍斯：埃寇基地

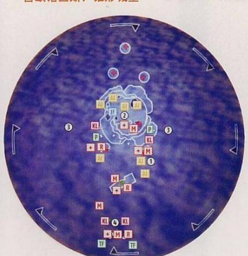


随着占领AT-ATs（1）的战斗打响，帝国军队开始了他们的战斗：他们不断地向着西面阵地推进，并且摧毁半路上出现的敌人。其它剩余的四架AT-STs留给你的反抗军地面部队和空中作战部队。借助于侦察兵部队的弹道导弹，重型武器兵将把大门（2）和入口烧成一片灰烬。对付那些在战壕里面的敌人，你尽可以用埋伏在小山丘上的AT-ATs和狙击手来消灭他们。反抗军的任务首先会是遏

恩多尔：地下室



吉欧诺西斯：锥形城堡



制住重型武器兵的进攻。在这一场景中，会有许多飞梭萦绕在战场的上方，正像电影中的场景一样。在战斗过程中，你还可以借助于反地面机械部队火炮，并且出动驾驶员进行战斗，但这种方式会花上较长的时间。剩余的士兵们将隐藏在战壕里面，锁定敌军的步兵，逐一将他们消灭。

卡米诺：蒂博卡城

在这一幅地图的战斗中，速度就是胜利。抢先占领那两个射击基地（1，2）的一方将控制整个战斗的局面。为了确保战斗的胜利，派出跳跃能力较强的兵种，如Jet快速反应部队和机械人军队。首先要灵活地跳跃越过一片水域；注意，要确保占据制高点，从那儿居高临下地消灭敌人；因为高地将为你提供更好的、更有利的掩体。为了能够占据克隆军的指挥中心（3），机械师要先制造一些火炮和ARC部队。进攻型的机械人将在狭长的通道地带（4）布满地雷。在战场的两面侧翼，将会为你的狙击手提供极佳的射击位置，并且有良好的掩体作为保护。



卡塞克：岛屿

一旦你的位置处于战场的中心，那么你就应当尽最大的力气，结束两线作战的状态，粉碎南北方夹击的阴谋。为了摆脱这种困境，你首先要派遣你的步兵小分队从中央位置出发，向南行进，以占据那儿的控制岗哨（1）。而大量的飞行载具将为步兵能够提供有利的援助。与此同时，其他的士兵要坚守阵地哨所，以便从北面向敌人发动进攻。

在这一形势之下，利用狙击手将会取到事半功倍的效果。当战场的南线被打破之后，你便会形成空中部队和地面部队互相交织的的立体攻防网络。当军队从地图的外围发动攻击时，应当事先占据南面的那个控制点。在那儿，步兵们都集结在一块，构成强大的防守网络；而空中有战斗力极强的飞机从北部阵地前来支援。他们试图从地图的东北方向这座岛屿发动进攻。

卡塞克：船坞

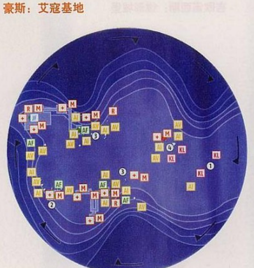
本土军队在进行这幅地图中的战斗时具有明显的优势，他们能够很好地展开防守。数量不少的山丘、树丛和平地为狙击手和重型武器兵提供了极好的掩体以及绝佳的地形，以利于更好地保护海滩边上的据点（1）。机械师将制造一定数量的火炮。一旦防守体系建立起来之后，在第一时间内发动闪电袭击，以占据码头入口点（2）。在完成这一任务时，运动速度极快的Jet士兵是最佳的选择，因为他们能够始终占据一定的高度。侵略者在这时也许会出动重型的载具向你的军队发动进攻。在这种情况下，你必须在合适的位置布满地雷（3），以便打退敌人的进攻。在同一时间内，步兵部队将从两翼（2）向敌人发动进攻。当你的部队占据了桥头的有利地形之后，你自然也就占据了了敌人的控制点。

纳布：空地

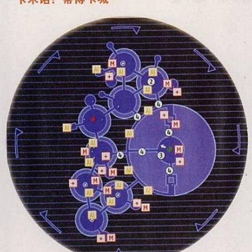


在这场战斗中，交战的双方都想在第一时间内占据中心位置（1）。为了确保占据优势，派出你的Jet快速反应部队或是Kaadu军队，因为他们的行动和进攻速度都极为迅速。当这一控制点已在你的掌控之下时，机械师

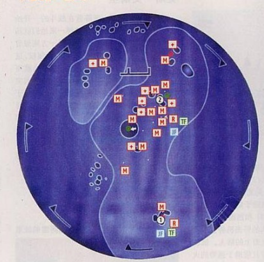
豪斯：艾寇基地



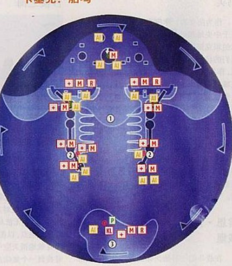
卡米诺：蒂博卡城



卡塞克：岛屿



卡塞克：船坞

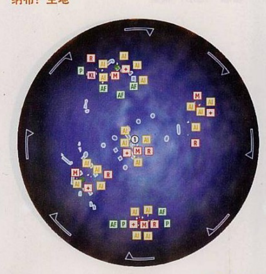


将调来大炮以加强这一地带的防守。在接下来的战斗中，坦克和重型武器将会是最具有威力的武器。利用火箭炮、大炮和坦克，将敌人的装甲机械部队击垮。敌人的步兵一般会隐藏在小山丘和岩石之间，你会很容易就发现他们的。

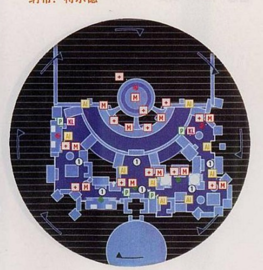
纳布：特尔德

在这幅地图的战斗中，机械人军队和轻型装甲飞机将会起决定性的作用。它们不仅因速度而显得卓尔不群，而且具有极大的威力。试图摧毁敌人的飞行载具基地，但前提是先保证大本营的安全。将地雷埋在狭长的地带（1），然后操纵火炮。在进行战斗时，步兵部队和坦克部队配合使用是极为有效的，因为在这一座城市中采取背后袭击的战略比较有效。另外，位于二楼的楼厅也为火箭炮士兵和狙击手提供了绝妙的位置。

纳布：空地



纳布：特尔德



雷恩·法尔：码头

作为防守者，你应当在第一时间内占据位于中央地带的控制点(1)，并且占据城堡。你的坦克部队将会从平地上(2)蜂拥而至，他们的目标是敌人的重型武器、装甲车和坦克。作为有力的支持，建议你使用火箭筒，你在城堡中可以找到这款武器。与此同时，步兵部队将占据位于西部地区的结着冰的管道。在这种情况下，将防守的任务交给Jet快速反应部队和Wookie士兵，他们会很出色地完成任务的。在两条通道(3)埋上地雷。当你处于进攻者的位置时，借助于各种地面载具向敌人的基地发动进攻，粉碎敌人的防守力量。与重型武器兵一同行动，这样你就能够在攻击城堡的战斗中获取足够高的成绩。

雷恩·瓦尔：城堡

在战斗的一开始，你就要尽全力占据那些具有十分重要的战略意义的控制点(1)。为了使这一切都进展得顺利，最好派出你的Jet快速反应部队和Dark士兵。在此之后，借助于这些兵力和足够的地雷和炸弹，严守这些关口。在这些行动中，你千万要记住，始终占据制高点。南面(2)和北面(3)的入口处对于狙击手来说是理想的狙击点。

丹图因：沙漠之海



在这一场战斗中，位于西北部(1)的派别明显占据了优势，因为他们能够很快地占据位于中心地带的控制点(2)。一旦他们占据了这一位置，就掌握了通向北部的通道(3)。这样一来，敌对方即使借助于威力巨大的地面载具，也无法从东面(4)和西面(5)进入到目的地点，以图增援。你的歼击机将会帮助你有效地消灭空中的和地面上的敌人。试图寻找到一个集结点(1)，并且借助于强势的火力(6)找到进攻的突破口。狙击手将会在岩石的狭缝处(7)和丛林掩盖的山区地带找到合适的伏击点。你的军队将会为你的最终胜利全力以赴，直到他们占领了最后的两座控制点。一旦一切都顺利地进行着，尽快派出你的坦克部队据守仓库(8)，并且给予你的战友们足够的保护。

丹图因：莫斯·艾斯里

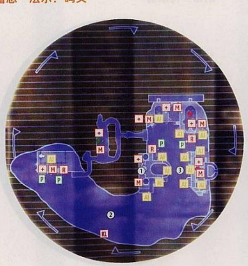
位于东部的那一派阵营在战斗的一开始就试图占领Bar地区(1)，这样一来他们就获取了北部地区的控制点(2)。而另一方则想着不择手段地从对方手中夺取Bar的控制权，这样，他的战友们才能够有效地占领储藏室(3)。Jet快速反应部队和Dark军队将发起突然袭击，因为这两个兵种能够自由地穿梭于上层空间上，所以他们的作战能力在这时显示得极为出色。当Wookie士兵穿梭于房屋和巷道之间的时候，他们会随时用炸弹消灭敌人。而狙击手将潜伏在屋顶上，随时消灭街道中的敌人。在这一阶段的战斗中，千万要注意那些穿梭如飞的车辆和坦克(4)。

亚汶IV：阿雷纳

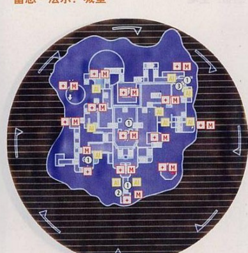
每一个军队的目标都是占据阿雷纳城里



雷恩·法尔：码头

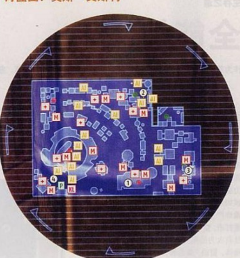


雷恩·法尔：城堡



丹图因：沙漠之海

丹图因：莫斯·艾斯利

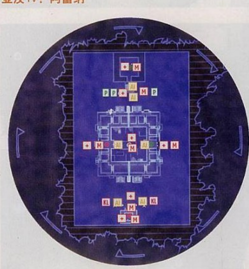


面的控制点。为了取得这场战斗的胜利，所有的步兵应当联合作战。一旦这些据点在你的掌握之中后，你的目标就是阿雷纳城外面的区域了。派出运动较为灵活的坦克，对付威力强大的重型武器部队。而对那些在阿雷纳内城的战斗，你借助于地雷和强势的封锁火线就能够解决。只有那些具有高度联合作战意识和精确射击度的军队才能够取得这场战斗的胜利。

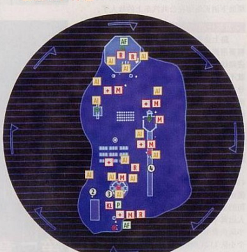
亚汶IV：神庙

在这幅地图的战斗中，双方都试图以最快的速度占据控制点（1）。和上面的战斗相似，在战斗一开始，马上派出行动最为迅速的兵种，接着是战斗力较强的步兵，辅以大量的地雷、炸弹，以及火箭炮。而机械师的任务就是维修在战斗中被损坏的交通工具。接下来的目标是下一个哨岗，在这一场战斗中，采取侧翼攻击的战略会取到更好的效果。此外，布满装甲的飞机也会提供很大的帮助，这将帮助你轻易地占领桥梁（2），还有控制点（3）。将你的视野扩大到整个战场，狙击手将在地图的边缘寻找到属于他们的位置，这些位置极具隐蔽性，这样他们就可以安全地为他们的战友提供火力支援。另外，狭长的地带（4）也提供了极好的视野。■

亚汶IV：阿雷纳



亚汶IV：神庙



生存之道

全能战士

作为美军一个小队的队长你将带领你的队员们穿越政治动荡、危险丛生的 Zekistan 地区。我们的完全攻略将为你的攻关指出一条明路。

首先要明白一点：没有经过基本训练的士兵不是好士兵！所以在正式上任之前先进行教学任务是非常必要的。比如在危急关头扔出一个烟雾弹，就可以凭着烟雾的帮助来躲避敌人的子弹。在对付身处坚固掩体后面的敌人的时候，应该选择像 M-203 这种火力猛烈的武器来压制敌人。投掷手榴弹的时候如果能够做到将距离把握的恰到好处的话，爆炸产生的冲击波也会给掩体后的敌人以沉重打击。整个团队应该随时做好战斗准备，并且在火力的掩护下从一个掩体移动到另一个掩体。借助"集合和分散"指令，你属下的士兵可以根据具体的形势来自行决定应该采取的行动。在面临敌人交叉封锁火力的时候第一反应应该是寻找其他路线，而不是浪费宝贵的弹药去和敌人死磕来杀出一条血路。

第一章

1.确保街道安全

Bravo 小队确保街东面的安全（1），与此同时Alpha小队则负责抢救伤员。沿着街道两侧（2）缓慢向前推进，路途上会有落单的敌人，很容易对付。在通过狭窄的路口的时候（3）最好投掷烟雾弹干扰敌人的视野来确保绝对安全，剩下的任务就是在坦克的掩护和帮助下消灭龟缩在公共汽车上的敌人了。

2.营救行动

路上会遇到几个敌人的抵抗（4），这里就需要用到 M-203 来突破敌人的路障。至于行进路线应该选择东南方向的人行道（5），这样就不会陷入腹背受敌的窘境。指挥你的队员分成两路沿路的两边（6）前进，这样营救行动（7）就是小儿科了。派遣一个分队前往 Bradley步兵车停留的地方（3）执行营救任务并随时关注营救点（9）的情况。剩下的队员呆在掩体（8）后原地待命。

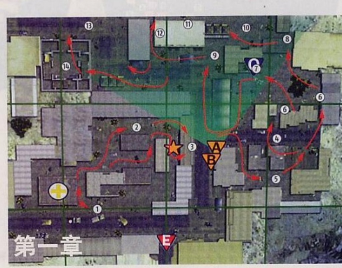
3.确保通向市场道路的安全

现在我们的队伍必须迅速向标明地区（10）进发，此外还必须在敌人的进攻（11）面前保证自己的安全。Bravo小队应该保证对面的安全，因为在那些手推车的后面会有敌人出其不意地跳出来。在占领市场之后Alpha小队负责引开敌人(11)的攻势，与此同时另一个小队（12）则选择掩体掩护起来。朝第二个机枪据点（13）前进。派遣一半部队与敌人正面交火，剩下的部队则直接进入建筑物（14）。在建筑物里面可以通过准确地投掷手榴弹将两侧的敌人迅速地消灭，然后就可以打掉最后的机枪手（13）了。

第二章

4.危险地带

位于地图东南方向的地点（1）从正面难





以突破，因此你需要在烟雾弹和火力掩护下横穿整个广场，在此期间你和你的小队将冒着敌人的猛烈火力艰难前行。一旦进入了木箱（2）就可以暂时松一口气了。注意左面和前方有敌人的巡逻兵力在游弋，但是不用惊慌，他们是看不见位于掩体里的我们的。在路途上解决几个士兵之后，我们的英雄就可以从容地从侧翼包抄那些手持火箭筒占据险要位置的敌人（3）了。

5.占据坦克停放点

选择任意一条道路前往坦克停放点（4）。在过场动画之后从火箭筒兵的位置通过精准的射击毫不费力地干掉守卫的敌人之后圆满完成本关的任务。

第三章

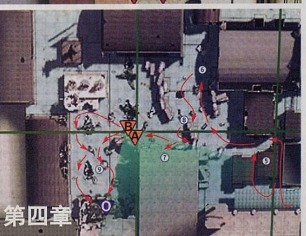
6.完美的掩护

位于西北方向的机枪哨塔（1）牢牢地控制了公共电车的行动。Bravo小队顺着墙根（2）慢慢移动到安全的地方待命。在Alpha小队投掷的烟雾弹的掩护下你率领你的小队从那帮难侍候的乘客队伍中（3）穿过。在这个时候可以发现有几个敌人已经跳出来径直朝你冲过来了。有一些敌人站在屋檐上向你开枪(4)，如果你没有解决掉他们而是果断冲锋的话，一旦你靠近建筑物的时候他们就会从屋顶上撤下来加入战斗。Alpha小队通过匍匐潜行可以用投掷手榴弹的办法将（1）点的机枪兵轻松解决。



7.狭窄巷道里的简单游戏

在穿越巷道的路上我们会遇上本作大反派Al-Afad下辖的部队，但是他们根本没有一点机会——前提条件是你的小队里必须有人随时瞄准敌人移动和出现的方向(5)。借助手榴弹的帮助可以清除道路上(6)的一切障碍。这样在你前往与Phillips会合的路上（7）就几乎不会有任何抵抗了。尽管如此在你前往公园广场的路上还是要注意随时掩护——敌人虽然在四散逃窜，但是在不期而遇之后还是会向你开枪的。



8.突袭

一旦到达位于公园广场的目标地点之后，立刻带领你的小队寻找合适的掩护地点——在过场动画之后敌人的部队会从四面八方向我们发动突然袭击。等到你挺过了这一波攻势之后，就可以向Phillips报捷了。本关任务也到此为止。

第四章

在到达飞机场之前你面对的敌人都还算是容易对付。在飞机场你才会第一次面对火箭筒之类的重型火器，而敌人会出现在东南方向(1)。所以预先做好准备总比到时候手忙脚乱好。



9.不要从南面进攻

千万不要尝试从南面向敌人发起进攻：那里的守卫力量实在太强大了。正确地决断应该是派遣一个小队与敌人交火，等到他们成功地吸引敌人火力之后，你带领第二小队前往东面（3），从敌人的侧翼发动突然袭击。这之后会触发动画：一辆Bradley坦克被敌人的坦克摧毁了。悄悄地爬过墙，以便驾驶Comanche直升机对敌人发动毁灭性的空中打击（4）。最后等到增援部队到达以后，位于南面的敌人就不在话下了。

10.小心机枪！

在前往货物登机处的时候我们的士兵们最好还是小心谨慎地朝路障处移动比较好（5）。当你将盘踞在前厅的恐怖分子都消灭干净之后千万千万记得存盘（6）！一旦有士兵胆敢越雷池一步（8），窗户旁边的机枪兵（7）会马上朝你开火。这时候你应该派遣一个小队到旁边的角落里，与此同时另一个小队则慢慢靠近通道。利用机枪射击的间隙向建筑物发起冲锋，路上在注意掩护的同时还要小心其他敌人的攻击。在前往目标地点区域（9）的废弃建筑物里也会有敌人向你发起攻击，小心应付应该不难解决。

第五章

11.两面受敌

街道尽头的火箭筒手（1）你最好还是尽快将他做掉，因为如果你靠得过近的话，他会突然向你发射火箭弹。首先安排一个小队在一个安全的掩体后，然后指挥齐射就可以用疾风骤雨般的攻势将敌人解决。然后战事的地点转向西北方向，有效地利用手榴弹是本次作战成功与否的关键。在营救行动（2）的时候房屋前的路障将再次发挥理想掩体的重要作用。在与敌人交战之后，我们的士兵发现了一个公墓（3）。在前往会合点的路上我们的士兵会陷入地形不利的窘境（4）。路的两边都有敌人的士兵向我们的开火，在这种交叉火力的压迫下是非常考验你这个小队长的指挥能力的。当Alpha小队与敌人交火争取时间的时候，Bravo小队则应该充分利用时间着手开始突围（5），力求争取到一个有利的射击位置。

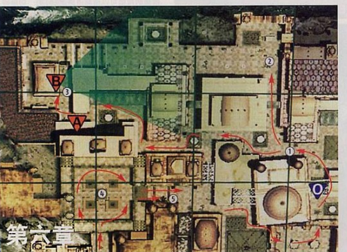
12.注意手榴弹！

你必须好好留意敌人那个斗志昂扬的士兵（6），稍有闪失他就会从你的侧翼向你发动致命的攻击！但是还有一点值得注意的是：他扔手榴弹的功夫还真不是盖的！为了占领目标地点（8），Bravo小队进入通道。这时候侧方会有一辆坦克向我们开火（7）。在占领的时间选择上应该把握得恰倒好处才行：因为敌人的火箭筒兵会在发现你的第一时间向你开火。这时候Alpha应该扮演吸引火力的角色，与此同时我们的Bravo小队就可以将Al-Afad手下的士兵一个个解决掉。现在你必须小心翼翼地靠近停在广场上的敌方坦克，然后我们的Bradley步兵车的到来就宣告着本章的结束。

第六章

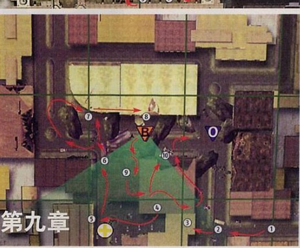
13.来自屋檐下的子弹

如果你通过狭小的门对地图上的院落进行逐个地毯式搜索的时候，扔出一个烟雾弹无疑会为那些脆弱的步兵带来更大的保险系数。两个小队都要小心：在搜索每个院落的时候，我们的士兵随时都会被躲在屋檐下的敌方的狙击手一枪毙命。在这种情况下寻找绝对安全的掩体就变得异乎寻常的重要了。值得注意的是，躲在屋檐下放冷枪的并不是装备冲锋枪的步兵（1），而是射术精准的狙击手（2）！而在敌方首领Al-Afad脱逃之后。你就可以俘虏受伤的敌方士兵（3）了。即便是这个时候你也不能掉以轻心，因为附近还有很多Zekistan的士兵。所以在漫长的回程路上会不时有敌人出现甚至会有两倍于己的敌人出现在我们的后方。在敌人的猛烈炮火（4）下你需要指挥你手下的士兵围着路障呈分散的队形展开反击。在Alpha小队解决最后一个敌人的同时，Bravo小队通过投掷手榴弹来逼退那个意图冲过来的敌人士兵。









第七章

14.危险的小巷道

两个小队都必须朝着通道的方向(1)前进。在车库屋檐下（2）会有一个匪徒在埋伏。在同一个院子里你还会遭到来自东南方的攻击，这时候我们的小队应该不理会埋伏的敌人而用强大的火力将他们压制到通道（3）里。一旦你的队伍进入公共汽车(4)，会有一个坦克(5)对我们发动突然袭击。你可以选用M-203对敌人集中火力攻击，等到突破路障之后就可以降服这个钢铁怪物（6）了。

15.等待炮兵部队命令

现在就需要非常谨慎和周密的思考了：小队穿越布满弹坑的地区（7）来到坦克（8）前面，头两个反抗的敌方士兵必须解决掉。然后指挥士兵靠近第一辆坦克并且指挥炮兵部队进行攻击。但是还要稍微等待一下，还有很多例行公事的任务需要完成。谢天谢地，我们又成功地完成了一个任务。

第八章

16.一部分部队进入通道

从起始点就会有战事爆发，马上指挥一个小队前往补给卡车所在地待命。在通道里（1）注意处在敌人射程之外并且用一颗手雷将右边小院子里的敌人清干净。在这个院子里Alpha小队集中火力对通道里的敌人开火，同时Bravo小队悄悄通过路障。一旦Bravo小队开始进攻（2），Alpha小队就以最快速度抢占最佳射击位置。

17.侧翼突袭

在大学广场你要指挥你的部队冒着敌人的密集火力抄袭敌人的侧翼。尝试一下从垃圾堆快速冲到石头长椅附近，但是敌人也会变换自己的位置。现在要做的就是用任意一个小队将那个位于掩体后的敌人（5）解决掉（4）。注意来自左面的敌人的攻击。现在Charlie和Alpha小队最大限度地利用地形的优势抵达绿色的区域（6）。

18.大功告成

Charlie和Alpha小队尽可能近的（7）靠近战壕(5)，在那里小队长可以精准地将手榴弹投到沙包后面消灭敌人。然后第二小队从旁边发动进攻(8)。在不断变化的坦克炮火攻击下Charlie小队最终取得成功（8）。

第九章

19.在集装箱和卡车之间

不要尝试消灭所有的敌人，否则在十字路口（1）的时候会受到两面敌人的夹攻，那样就很难脱身了。与其陷入这样的窘境还不如将两个小队都安排在卡车和集装箱之间(2)。在那里你可以凭借烟雾弹的帮助潜入巷

道（3）。通过精准的射击可以将一些Zekistan士兵（4）在较远的距离外干掉。即使留下一两个活口也没什么大碍，因为不太可能和他们相遇。靠近有机枪手盘踞的建筑物(5)并伺机下手。然后又是一段过场动画。

20.对面的袭击

等到解决上面的棘手的敌人之后，占据有利的射击位置(6)并朝对面的敌人射击。一旦你的英雄继续向前挺进的话，对面（7）就会有几个敌人跳出来妄图逃跑。尽管占据有利射击位置还是会有几个敌人逃脱，所以占据左面的建筑可以有效地从侧面进攻那些企图逃跑的恐怖分子。行走在错综复杂的建筑物布局中（7、8、9、10）和单个敌人展开战斗会消耗一定的时间和精力。等到最后出来的时候(10)只有在烟雾弹的帮助下才有可能做到零损伤。站在蓝色的货车上用M-203一阵齐射之后就可以看到过关画面了。

第十章

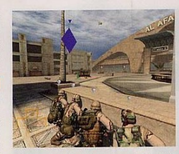
21.千万小心

这一关的战斗很容易让人产生放弃的念头：巷道里全都是敌人，任何一个小小的错误或者是疏忽大意都会受到惩罚。所以在本关中一切都应该谨慎二字当头。本次任务里的敌人都非常活跃而且经常变换自己的进攻位置。所以最好一个一个路段的谨慎前行，而且要确保每一个角落都探索到，否则被敌人埋伏就惨了！然后在路障附近分散开来，但是要注意任何小队和队员都不要离队伍太遥远，只有这样才能保证随时都可以包抄敌人的侧翼或是给予队友火力的掩护。在向沙袋街垒进军的时候Bravo小队从旁边（1）进攻而Alpha小队则将进攻重点放在中间的小巷道(2)。在归来的路上，正面遭遇战可能会有很大的损失，最好有一定心理准备。

22.标准程序

Alpha小队与敌人(3)交火，同时Bravo小队转向街道右侧并用一颗手榴弹将敌人清理干净。现在该轮到Bravo小队吸引敌人的火力，而Alpha小队则直捣敌人机枪手的后方(4)。然后Bravo小队继续向前(5)——注意！右面有一个敌人的狙击手会给你带来一定的麻烦。在Bravo小队的猛烈火力掩护





下Alpha小队将最后一个敌人（6）也解决掉！

23 Charlie小队清场

两个小队进入作战区域(7)并与敌人交火。指挥Charlie躲在绿色的桶后面，如果有敌人发现我们就立刻开枪将他解决掉。这样我们的特种兵就会得到自由射击的机会，这会大大节省我们通关的时间。在瓦砾堆（8）旁边会有新的敌人出现，他会疯狂投掷手榴弹来阻止我们前进。其实没有必要浪费手榴弹和烟雾弹，只要把Charlie小队调回来从侧面进攻敌人，通向目标的道路就已经没有任何阻碍了。

第十一章

24.特种兵突前！

特种兵潜入大厅并解决掉第一批敌人(1)。一旦Charlie小队就位之后，就朝位于出口(2)的敌人开火射击。至此我们的特种兵就会获得广阔的射击视野，从而在几秒钟之内就可以将敌人搞定。你也可以用同样的办法对付那些躲在战壕里的敌人（3)。这种战术对于敌人(4)来说是恶梦，而对于我们的英雄(5)来说则不啻是一场乐趣横生的射击游戏。

25.火车站里的决战

在火车站里（6、7、8）你会遭到上面敌人的袭击。在一个小队移动的同时千万不要忘了朝上面开枪。万幸的是敌人虽然占据地形优势但是上面并没有任何掩体——这就好办多了。尽管如此我们还是建议你在每个出口处投掷烟雾弹以做到万无一失，因为敌人的火力还是相当猛烈的。

26.马不停蹄地向北方前进

三条人行道（6、7、8）都可以用相同的战术进行作战。左面和右上方在一个通道的最后一个出口处会受到敌人的袭击。在解决掉那里的敌人之后，指挥你的英雄立刻向北面（9）前进。在那里你发现了Al-Afad乘坐的汽车，将它标示出来以便进行最后的定点清除空袭。感谢上帝，我们终于活着度过了这漫长而危机不断的一天，而同时你也用自己非凡的身手将一个国家从恐怖主义的阴霾中解放了出来。谢谢你！■





第十章



第十一章

极品飞车与机甲战士

霹雳游侠 2

还记得这辆车吗？1995年5月，麦克·奈特（Michael Knight）带着他的“好搭档”——基特（KITT），驶进了中国的荧屏。有趣的故事情节，诙谐的对白，尤其是那辆黑色特伦萨车，上天入地，自动驾驶，多次解救它的主人，给观众留下了深刻的印象，没错！这就是经典的电视连续剧《霹雳游侠》。



2003年根据电视剧《霹雳游侠》改编的同名游戏上市，引起一致好评，如今其续集《霹雳游侠2》登陆PC平台，游戏主要以竞速类型为主，更加入了战斗等多元素的配合，任务剧情扑朔迷离。但是由于全英文对话使得许多国内玩家受到阻碍，本篇攻略将翻译大量的游戏剧情并写成小说模式，给大家作为参考。也许这样的一部游戏，只有体会了剧情才能体验真正乐趣。



详细剧情

第一关：山区

（两年后，麦克驾驶基特行驶在山区中）

麦克：“这不是一个令人难以置信的假期吗？多美的雪啊，绝妙的天气，很棒的旅馆和

键位说明

功能	键位
加速	上键
打破 / 击翻	下键
操纵往左	左键
操纵往右	右键
涡轮抬高（跳跃）	Space 键（空格）
雪橇模式左	W 键
雪橇模式右	E 键
超级追踪模式	C 键
微量干扰	X 键
下个目标（瞄准）	G 键
下一个视角（摄象机）	F2 键
上一个视角（摄象机）	F1 键
使用武器	F 键
防护	R 键
暂停	ESC 键
让 KITTY 复位	RETURN 键
激光	数字 1
等离子枪	数字 2
火箭	数字 3
不使用武器	数字 4

非常好的搭档。"

基特："你的意思是你非常得意了？麦克。因为你是唯一不用亲自打扫车窗上的冰碴的旅客。"

麦克："哦，这倒是很好，我希望冷空有破坏你的假期？"

基特："当然没有，麦克。极度寒冷的天气，是测试器械配件的好条件。"



麦克："太好了。在返回基地的路上我们还需要做什么？"

基特："由于你想试走这条路，所以我们还得走整夜。我建议你换成自动模式，这样你可以休息一会儿，让我来开。"

麦克："好的，这是计划的一部分！"

基特："麦克，很抱歉打扰你，但这也许很重要，传感器发现有高速的东西在向我们移动。"

麦克："是什么？"

基特："是导弹，麦克。我计算出它会在10秒钟内冲击过来。"

麦克："听起来很不妙。赶快离开这儿，马上！"

作为游戏的开始，本关难度并不高，只作为熟悉游戏操作和视角所用，游戏中驾驶的视角是可以自由调节的，但是推荐选用默认视角，这样可以看清周围，而且分辨出是向前或向后视角，游戏的自动视角分两种，从车前观看或者车后，这些都是不可以更改的，而且是随游戏自动切换，所以玩家要先学会适应这一点。



第一关只要沿着路一直开就行了，速度慢了就会被导弹攻击到，左上角的显示是汽车能量条，使用武器和被攻击都会减少能量，能量为"0"即是失败，能量不足时会有提示；当有断树和断桥挡路的时候，按空格键跳起，注意要离障碍物有一些的距离的时候开始跳，如果路上出现两个大石块被冰块堵住，要先远距离按键盘上的"1"键，用激光烧化冰块，然后才能通过；最后需要玩家反复练习如何使用雪橇模式通过狭小的缝隙。整个关卡难度不高，如果中间总被导弹攻击就按"C"键，使用超级跟踪模式摆脱。

终于摆脱了导弹的连续轰炸，来到一段平静的小路，一枚导弹扎在路中央并没有引爆，麦克决定对它进行调查。当基特扫描了导弹来源后联系了基地，基地用SEMI把邦尼送了过来，大家决定在半路会合。



第二关：村庄

有了机械技师邦尼的加入，在移动基地车的帮助下很快就维修了基特被导弹攻击而损毁的部分。

邦尼："麦克，我发现这些火箭是由远程操纵装置激活的。不过我已经拦截了操纵信号，他们来自我们当前位置往西50英里处，希望能找到他们的确切位置。"

麦克："那么基特，你听到女士的话了。我们又有一些工作要做了。准备好战斗了吗？"

基特："当然了麦克。"

邦尼："麦克，请小心。我们还不清楚在对付谁。"

从移动基地车中出来，一直向前开就可以看到一个十分寂静的小镇，镇子上毫无生气，远处的爆炸声和大片的荒芜景色让人心惊胆战。

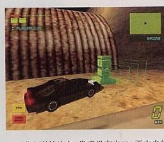
麦克："那儿发生了什么事情？基特，周围还有人在吗？"

基特："我没有侦察到任何活动的迹象，但我确实感觉到离我们这不远有一些奇怪的动静。"

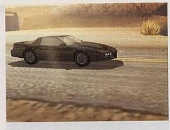


整个小镇到处都是燃烧过的痕迹，突然前面一快黑色的轮胎痕迹引起基特的注意，虽然目前看不出这是什么，但是基特感觉这个和自己留下的很像，随着他们的前行，操纵导弹的信号越来越强烈了，突然前面被一扇大门阻挡。

在这里只需要找到四个射线干扰的终端，分别干扰一下就可以打开大门（方法是面对终端长按"X"键，此方法通用整个游戏），这四个终端在大门前有一个，往回走的路边还有一个，第一个小镇右边的房子后有一个，最后一个要沿着路，在一个黄色拱型仓库的旁边。



进入到基地内，发现没有出口，正中央的激光炮突然启动，烧坏了基特的一些重要性能。这个时候就要考验玩家的反映能力了，门在对面，要快速绕过堆积的杂物和碎片，赶在大门关上前冲出去，结束此关。



第三关：伐木者

由于损失惨重，战斗后的麦克正准备带基特回基地车修理，突然身后出现了一架全副武装的直升飞机。这时基特因被破坏严重



无法使用武器，本关以逃亡为主。

武装直升飞机会不停地发射导弹，如果基特速度慢了或在路边停车就会遭到绝对毁灭，如果基特穿过导弹爆炸的碎片也会损失能量，所以尽量保持在爆炸火焰的中间通过。

路的前方出现一条峡谷，直升飞机炸碎石头形成路障，这里要绕开路面上的石头，放慢速度，从边缘通过。再向前走是一座大桥，桥面被炸出三个大坑，从第一个坑左边的空隙穿过，然后快速绕到第二个坑右边的空隙，第三个坑在路中间，要跳过去。



如此一直逃跑不是办法，眼看前方出现一个隧道，而直升飞机不能进入隧道，麦克和基特开始往隧道逃去。突然直升飞机炸掉了隧道口前的一辆油罐车，爆炸的车体正好挡住了整个路面，加速往前冲，当离油罐车有一段距离的时候提前起跳，如果离油罐车太近就不能起跳或者会被车体挡住。逃入隧道后成功完成本关任务。



第四关：工厂大院

逃脱出来的基特受到的损坏非常严重，在基地车上进行修护，大家研究这次奇怪的遭遇。

戴文："不久前，这里的好多家工厂都被一个神秘组织收购，这个组织的名字是？"

麦克："让我猜一下……EQUES？"

戴文："真奇怪，麦克，你怎么知道的？"

麦克："我在攻击我们的直升飞机上看到的。"

邦尼："戴文？我正在分析基特从那直升飞机上得来的数据。它和那些导弹一样是远程操纵无人驾驶的。"

戴文："我希望麦克和基特再去暗访一下其中的一个院子看能不能找到更多关于EQUES的资料，小心点。"

邦尼升级了基特的程序，增加了一个能量箱，并且以后可以在任何一个发电装置那里补充能量，基特的能力得到很大的提高。

离开基地车，一直沿着路向前就可以看到一个大院，进入其中看到许多武装机器人，这些机器人是基特的主要敌人，消灭机器人只有用武器，注意机器人共分两种：普通型和重装甲机器人，普通机器人使用机枪攻击，而且总会绕到基特的身后，如果面对它们则不受到攻击，但是普通机器人数量众多，而且注意有一点，不要靠近它们，否则就会遭到类似电焊的攻击，一下会掉三分之一的能量，还有机器人被打爆炸后也会形成冲击波，离的远些可以避免伤害基特。重装甲机器人防御力很高，会使用激光，最可怕的是它们会用导弹攻击，导弹的杀伤力很强。



消灭掉这三个普通机器人后，环视整个大院，靠近门右边有一个补充能量的地方，可以无限补给。右边和正前方有大门，里面先后会出现两批敌人，全部消灭它们后环视整个大院发现没有出口。

正前方的仓库大门旁有一个终端，干扰它后启动通向地下基地大门的一盏灯，原来秘密在地下。

中间的一座铁塔十分的可疑，按键盘上的数字"3"调出火箭炮，这个时候会自动锁定铁塔，按下攻击键，铁塔倒塌，砸坏了左边的水泥墙出现了一个斜坡，沿斜坡来到大院屋檐上，一直走找到终端，启动第二盏灯回到大院中央，右边还有一个终端，可以利用升降梯继续回到屋檐的另一端开启第三盏灯，三盏灯全部开启后就可以进入地下基地完成本关。



第五关：地下迷宫

带着紧张心情行驶在地下迷宫中，基特和麦克还不断调侃着，这时前面出现了激光防护系统。



在中央大厅有三条路，一开始要走正中的通道，出现分叉后向右，再见一个分叉，左边的路是补充能量，右边的终端是打开第一个岔路口的门，建议打开终端后再回去补充能量。原路返回第一个岔路口，一直走到头是是打开大厅左边的门。

回到大厅走左边，跳过一个缺口后干扰终端启动下面的门，跳到下面的大厅中将有一场恶战，两边的门里都会出现机器人，注意在战斗中不要吸引太多的敌人，如果能量损失严重，就赶紧跑到大厅的另一端，这里有一个升降梯可以上到二层补充能量。最后干扰墙角的终端进入隧道结束本关。



第六关：伐木者部分

进入隧道，发现这里一片漆黑。

麦克："KITT，介意我把你的头灯打开么？"

基特："没关系，麦克。但是我建议低调些，使用夜视模式。"

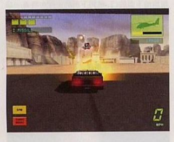


沿隧道前进，一直来到一个大厅，路断开了，穿过右边一个需要跳跃才能通过的激光防护墙，干扰里面的终端隧道里就会来电，机器继续运转，断路上也降下一座桥。

然后麦克和基特发现巨大的燃料罐内储藏的燃料足够一个飞机舰队使用，如果这个时候发生战斗大家都要飞上天，究竟是谁会在什么地方用得了这么多的燃料呢？

在桥头补充能量后就有一种不祥的预感，来到出口又看到了伐木者直升飞机。真是阴魂不散，好在这次我们有武器了，痛击它！

这次的战斗是在一个大院子里，靠近院墙车头视角将切换，十分乱，使用的武器是火箭炮，火箭炮将自动锁定直升飞机，但是只有面对飞机才可以，如果乱跑将会打很长的时间，这里有一个无赖小窍门，在右边的棚子里有能量补充器，为了让大家安全补充能量上面会有一个棚子保护基特，从棚子的边缘向外面看，直升飞机刚好在基特的锁定射程内，这样发射火箭不容易受到攻击，即使被攻击了，当能量接近边缘来个倒车在后面补充能量，反复几次直升飞机就可以被击落，本关结束。



第七关：返回EQUES

麦克："戴文，我们没有发现任何人在遥控机器人，这些直升飞机没有一个驾驶员或者远程操纵，而只是自己在飞。"

戴文："我分析过了KITT从那些机器人截获的数据，发现非常奇怪。机器人里面主要的处理器看起来跟KITT的很像，这真是令人不安的消息，邦尼。"

麦克："伙计，看起来好象在这个城市的另一边，你还有很多丢失多年的姑表亲戚啊。"

基特："一点都不好笑，麦克。"

戴文："我们发现那些机器人没有常规的燃料，而是使用的火箭推动燃料。我有一种强烈的预感，EQUES工厂正策划着大的阴谋。我们必须找到他们是谁，并且及时的阻止他们。那里是EQUES拥有的另一个大的工厂大院，在南边不远处。麦克，我希望你和KITT一起去这个地方侦查，看看有没有更进一步的线索。"

邦尼为基特增加了一个能量箱，沿着大路前进看到大院，但是门口有一个激光塔在守护，在不会被它攻击到的距离外使用火箭炮，可以轻松将其消灭。但是大门仍然紧锁，发现路边有红白的栏杆和一个斜坡，冲破栏杆利用斜坡直接跳进大院内。



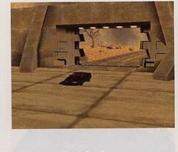
这里既没有重兵把守也没有敌人的气息，只有残破的汽车和荒凉的稻草，风卷着草根飕飕的吹过。

前面又是一道有两架激光炮把守的门，打坏激光炮后在右边补充能量，反复查找整个大院，只有一座仓库和终端，靠近终端，果然从仓库内出现大量敌人，干扰终端后发现它控制着两道门，要尽快通过两道门，否则将被困在这里导致任务失败。

这关就是拼时间，首先要通过第一道门，然后会进入倒计时，21秒的时间内要通过第二道门，这里时间很紧，即使在不出任何错误的情况下使用普通模式最后也不能顺利通过门，所以要使用超级跟踪模式，按住键盘上的"C"键，速度可以到300，就可以赶在关门前通过这里。

向前走又看到一道门，炸坏激光炮后墙会出现缺口，终于逃离这一片荒凉的地方，前面显现出重重的敌人基地。

接踵而来有很多战斗，一层一层的基地都是敌人，只有第一个基地有能量补充器，所以打不过就回来补充能量。最后进入黑色的通道任务结束。



第八关：他回来了

穿过通道又来到一个围场，不用说又是战斗。这一切的幕后主使者终于出现了——卡泽，他是政府立法机构的创始人、奈特工业的已故主人的儿子。他憎恨麦克，因为麦克在受伤后，正是按照卡泽的面孔来整容的。



如今他驾驶这一辆大卡车出现在麦克的面前，本关只有战斗，要战胜大卡车，只有绕到大卡车的后面才能进攻，而进攻的方式只有使用激光，在这里基特很强壮，不怕撞上大卡车，撞过去不会发生任何问题，甚至会把卡车掀翻，所以只要把卡车挤到一个墙角或者把它掀倒就可以攻击。大卡车的攻击方式是发射激光，每隔一段时间它就会进攻一次，之前有征兆，这个时候只要弧线运动即可。击坏卡车后面的盒子后，卡车将失去保护，这时战斗变的容易多了，只需要再打一遍，从任何角度都可以攻击到卡车。胜利后，卡泽会逃跑，基特发现地上的黑色痕迹和以前在镇子里看到的一样，立即追捕卡泽。

第九关：机器人工厂

来到一幢机器工厂，基特扫描到卡泽就在这里，但是由于工厂内地形狭小，麦克决定孤身进入。果然孤胆英雄在一部汽车为主题的电影内是软弱的，没多久，基特就收到麦克断断续续的呼救声。



基特发现了一条可以进入工厂的路，向前开，发现房子旁边有一堆集装箱，先跳上第一阶，后退再跳上第二阶，这里需要多练习，直到来到房顶，看到两条运输线在不停运送货物，首先将车调整成雪橇模式，然后对准运输线，慢慢的移动，注意在移动中可以调整方向，只要动作不很大，保持与运输线平齐就不会有问题，在雪橇模式中很会担心车会突然翻过来，这里可以放心，没有按下指令车体绝

对一直是侧斜的。

来到另外一边的院子里，这里的门需要干扰三个终端，会有一些战斗，第一个终端很明显，第二个在铁丝网的后面，第三个在中央的高台上，需要跳上去，并且可以补充能量。打开工厂的大门，看到麦克被卡泽绑在粉碎机的履带上。



麦克："我们不能讨论一下这个吗？"

卡泽："很抱歉，这不在我的计划之列！我有一个火箭要发射！"

为了争取时间并且套出整个阴谋。麦克引诱他说出真相。

麦克："火箭？你在计划去月球吗？"

卡泽："你是多么愚昧无知，你想知道我的计划吗？那么好吧，反正你也就要去死了。火箭将会带着一个人造卫星进入轨道。这个人造卫星装备了有史以来最强大的激光器。"

麦克："这样很容易敲诈勒索了是吗？如果政府不同意按你的要求付钱，你就用你的人造卫星杀死无辜的人民。"

卡泽："你还真不像我想象的那么愚蠢啊。但是不管怎么样，亲爱的麦克，是时候去见上帝了。"

原来卡泽邪恶的目的是威胁整个世界，麦克最后一次向基特发出呼救。进入工厂内开始5分钟的倒计时，首先来到右边干扰终端降下升降梯，注意底下是热滚滚的钢水，基特掉下来或触碰到就会损失能量，沿着轨道一直找到第一个开门的终端。



然后跳到中央的平台干扰第二个终端，进入打开的门，这里是大型的压缩机，看好第一个空挡，迅速高速通过既可，中间不要停顿。来到一个煤厂，在左边找到路通过斜坡开上楼顶，通过一个轨道后，破窗而入，在千钧一发之际救下麦克，任务结束。



第十关：进入发射场

大难不死的麦克回到了基地车内，邦尼已经侦察好卫星的发射地点就隐藏在山口中，并且今晚就会发射。需要通过院子里的隐藏入口才能进入发射场，但是它由一个威力强悍的激光器把守着。邦尼在KITT身上装了一个电防护罩，可以减少敌人的火力带来的损害，又加装了一个能量箱。

前面就是大量的敌人，并且从大门中不断涌出很多，按住键盘"A"键然后痛击敌人吧。中间会一直出现敌人，还会出现两次重型机器人。补充能量干扰门旁边的终端进入院子中，果然有一个超强的激光器，激光束是点攻击，只要绕开就好，同样用火箭炮锁定攻击，注意地上有很多油桶，要绕开它们，如果被激光束点燃是会发生爆炸的。这儿有两个能量补充器，左边的停留时间过长会引起爆炸，推荐右边有顶棚的。战斗胜利后旁边的暗门会打开进入最终战。

第十一关：结局

来到发射场就能看到高高耸立的火箭，对面是一辆闪着黄灯的仿造车，原来它叫KARR，是耐特工厂在基特之前的一个实验品，它具有和基特一样的功能，但没有像基特那样的正义设置，卡泽将它修复并且做了改进加装武器，两车相见，只有战斗了。

战斗很简单，使用激光追踪KARR就可以，在后面还有能量补充器，另外有一个窍门，看到场地周围大型的油罐没，只要将KARR卡在里面就可以任意攻击它。当KARR只有一半血的时候火箭燃料箱的温度将急聚升高，这时不要靠近火焰，高温会破坏防护罩，只需要继续攻击KARR直到它出现系统错误。



在卡泽的大声叫喊声中，KARR陷入重重烈火。然后的重要任务就是阻止火箭发射，只需要破坏控制塔内的控制发射电脑即可，在火箭燃料箱爆炸声中基特顺利逃出发射基地。



（行驶在发射基地外的公路上）

基特："戴文在电话中找你，麦克。"

戴文："祝贺你，麦克。还有你，基特。麦克，你就是一个人创造奇迹的生动典型啊！"

麦克："一个人和他的车。"

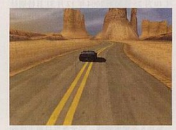
戴文："邦尼和我会在总部等待你们的归来。"

麦克："我们不能等。那么基特，你听见他说的了。"

基特："需要我自动行驶么？"

麦克："你决定吧。"

随着公路的慢慢延续。麦克——这个危险世界的十字军战士，有你的保护世界将不会再有危险，以后将是霹雳游侠的世界。



纵观本游戏，感觉整体难度并不高，而且游戏时间也不长，剧情比较扑朔迷离，看懂英文的朋友一定能体会中间很多乐趣。而且故事十分忠实于原著，看过电视连续剧的朋友一定会找到当年的影子。整体感觉本游戏更像是一个怀旧的版本，游戏的主目录下可以看到很多当年的电影剪辑和剧照，更有一个问答题可以检验是否是《霹雳游侠》的忠实fans，当然这些图片和剪辑都是要通过打通游戏来解锁看到的，游戏共分四个难度，一开始只有简单和中等，打通一遍游戏后出现困难级别。游戏的难度只体验在敌人的血量增加和攻击力增加，对剧情和操作没有影响。推荐《霹雳游侠》的忠实爱好者一定不要错过。

文/薄脆饼

技术新闻

艾尔莎ATI FireGL

艾尔莎科技股份有限公司（ELSA）宣布从10月25日起至2004年12月31日特别针对相关领域人士举行ELSA ATI FireGL“英雄月大礼包”活动。凡在活动期间购买ELSA ATI FireGL X1工作站图形加速卡5片以上(含5片)，或ELSA ATI FireGL T2-128工作站图形加速卡20片以上（含20片）的用户均有机会获赠价值2000多元的喷墨打印机一台。

ELSA ATI FireGL X1图形加速卡基于ATi FGL 9700绘图芯片，具有4条几何引擎和8条像素管线，完全兼容目前主流的OpenGL及Direct X版本；支持全屏幕反锯齿(FSAA)、16X各向异性过滤、抽样色彩校正等众多特效功能，可以很好的适应最新版本的主流3D图形设计软件，在为用户呈现最为准确的高品质3D图形显示的同时全面提升企业的工作效率。

ELSA ATI FireGL T2-128则基于ATi FGL 9600绘图芯片，搭载128M 128bit显存；具有2条几何引擎和4条像素管线；可以运行在Windows或Linux不同操作系统中，是为入门级用户量身定做的工作站图形加速卡。

了解更多详情登陆此次活动网站 http://www.bjzrn.com/Sale/或拨打艾尔莎国内免费服务电话：800-810-0437。

华硕WL-HDD 2.5

以往我们看到的华硕产品外形显得质朴，但是华硕WL-HDD 2.5无线硬盘驱动器一改华硕往日的风格，显得格外时髦轻巧，不但可以做为随身携带的硬盘外接盒，更加入了无线基站的功能，可以作为文件服务器使用。

它给人的第一感觉非常靓丽，融入了不少家电设计的时尚理念。产品的外壳采用了塑料材质，但内层增加了铝制散热片，并且增加了散热孔，而且还在其它细节上做了很多工作，如在底部增加防滑设计。



Intel原厂i925XE主机板上市

采用Intel i925XE芯片组的两款Intel原厂LGA775主板已经上市。其中ATX一款的型号是D925XECV2LK，microATX的一款型号是D925XEBC2LK。

Intel原厂i925XE主机板支持FSB 1,066 MHz，支持PCI Express，支持双通道DDR2，采用ICH6南桥芯片。采用DDR2-533内存时，系统内存带宽8.5 GB/s。Intel原厂i925XE主机板支持FSB 1,066 MHz，LGA775接口的 Pentium 4 Extreme Edition 3.46 GHz处理器。这两款主板配备HD Audio、PCI Express、IEEE 1394、Serial ATA (4接口)。DDR2 DIMM插槽 4 条（最大4 GB）。



NEC电视手机N940

NEC于近日宣布，将在中国推出内置模拟电视调谐器的GSM手机——“N940”。据该公司称，N940是中国首款内置电视调谐器的手机。预计售价在3000元左右，和中国销售的手机相比价位稍高。具体上市日期尚未确定，不过NEC的目标是在2005年3月之前上市。

N940液晶屏为2.1英寸，分辨率为176×220像素。采用TFD（薄膜二极管）方式，可显示26万色，触摸面板式，可使用附带的输入笔进行汉字输入。笔输入方式在发短信时能够轻松进行汉字输入。内置充电电池可收

看大约60分钟的电视节目。天线为伸缩式，收看电视节目时需将天线拉出。

娱乐多功能TV手机（N940）

该机内置30万像素、具有4倍（3级）数字变焦功能的相机模块，可摄影，也可拍摄Motion JPEG格式的录像。还具有可朗读手机操作方法与短信的"Text-To-Speech"功能。64和弦铃声。连续待机时间为200小时，连续通话时间为120分钟。外形尺寸为51.5×101.5×20.7（mm），重112g。

图诚科技游戏开发商专属网站

2004年10月20日，亚太区最大的绘图芯片设计公司图诚科技今日正式发表专为全球游戏开发厂商设立之官方游戏开发商网站(developer.xgitech.com)。为了达到Volari产品与游戏间最高的兼容性，图诚科技长期以来一直与游戏开发厂商保持着紧密互动。官方游戏开发商网站的成立对游戏开发厂商与图诚科技而言有着重大意义，它不仅提供厂商最好的开发支持，包括技术文件、开发工具、应用软件、相容测试，还包括行销合作等与厂商息息相关的资源。图诚科技相关人员希望藉由这个专属的平台，参与游戏开发的历程与支持，提供玩家最好的游戏选择，也通过共同行销创造双赢！并表示在注册了图诚科技官方的游戏开发商网站后，我们通过网站提供的技术文件、原始码与示范应用等资源，在游戏开发过程中得到很多帮助，相信藉由这个沟通平台，游戏开发厂商可以为玩家带来更为精湛的游戏软件。



图诚科技游戏开发商网站提供包括Quest3D、ShaderWorks XT、Mad F/X 1.0 3D绘图开发软件、游戏开发进阶绘图技术文件、原始码与示范应用、EzShader开发工具等资源，未来将持续新增相关绘图资源，包括程序编写指南(Programming Guide)、测试版驱动程序（Beta Driver）、游戏开发商论坛（Developer Forum）等内容，让您在游戏开发过程中如虎添翼。驱动程序更新上，图诚科技固定每二至四周推出新版驱动程序，提高产品与时下热门游戏的兼容性以提供使用者最佳的游戏体验。对游戏开发厂商与图诚科技来说，藉由官方游戏开发商网站搭建起的沟通桥梁，将扮演彼此在合作发展上的关键角色。

迪斯尼外形U盘

迪斯尼和日本Melcoinc公司宣布将在本月底联合发布迪斯尼系列U盘产品。这种迪斯尼U盘共有4款，都以迪斯尼卡通人物为



装饰，支持USB2.0/1.1。预计价格128MB容量人民币520元，256MB价格在人民币550元左右。迪斯尼U盘大小77.6×12.7×31.1（mm），重量19g，支持Windows98/ME/XP/2000和Mac OSX 10.1操作系统。

创新Sound Blaster Audigy 4

创新公司近日正式公布了其新一代旗舰——Audigy 4的细节和图片，这款新产品并没有像原来宣传那样采用新一代PCIE接口，也许创新认为过早进入PCIE时代没有太大的实际意义吧。

从厂方公布的Audigy 4系列中Pro版的有关技术参数中可以看到在诸多主要参数上，除了道信噪进一步提高以及所谓的"EAX ADVANCED HD Music技术"之外，其他方面的并没有太大的改进，或许创新把真正的宝押在了可能要等到2005年发布的采用PCI Express接口的新卡上，对于Audigy 4我们只能将其视为创新公司每年高端新品发布的"例行公事"，实在看不出有太多值得消费者升级的兴奋点。创新表示将会在11月下旬正式上市这新品。



新浪UC2005浓妆上市



2004年10月27日，新浪继7月份收购UC即时通讯技术平台之后，经过数月的整合，于今日在北京隆重举行"领飞五彩网络生活——新浪UC2005新闻发布会"。发布会充分利用新浪UC独特的视频、音频技术，采用了北京、上海、广州、台湾四地通过网络共同召开发布会的方式，让人耳目一新。新浪CEO兼总裁汪延、新浪UC总经理王伟与到场嘉宾一同感受新浪UC2005的视频立体声聊天室和妙趣横生的聊天游戏带来的即时互动新体验。相信UC2005的发布，将给网民带来更多惊喜体验，同时也将对即时通讯市场带来强大的冲击。

新浪UC总经理王伟介绍说，相对前版本UC2005在外部界面和内在功能上都有了提高，界面更美观，使用更方便。闪动的大眼睛、活力的舞姿、绚丽的背景构成了UC2005的"动态UC秀"；新增的"UC资讯滚动条"（整合了新浪网上最新的天气预报、新闻、股市信息，用户还可以定制自己喜欢的新闻类型）、多选的登陆方式、超大的免费邮箱……使得UC2005的功能更实用。同时，UC2005不但有可以边玩边聊的"聊天游戏"，"游戏大厅"里更新添了多款时下流行的休闲游戏。

Verbatim（威宝）正式进入中国



近日国际著名存储介质厂商Verbatim（威宝）携手ORBBIT讯宜正式进入国内市场，并在国内同时推出Verbatim从光磁到数码的全线存储产品。作为欧洲第一品牌（连续10年DVD和CD-R市场占有率均保持第一、用户调查结果，存储介质的首选品牌），Verbatim手中掌握着光存储领域的核心技术，其优异品质早已得到世界各地用户的肯定，产品的技术优势与品质更是勿庸置疑。本次进入国内市场可说是ORBBIT讯宜努力争取的结果。讯宜表示，能让国内用户享受到国际一流的产品是讯宜心愿，Verbatim产品定价仍会本着讯宜优质低价的原则，同时推出多项令人惊喜的促销活动，让每个用户都能轻松享受这一优秀的产品。■

时尚的派对

LAN Party

一台具有个性的DIY电脑不应在沉默中沉默，而应在沉默中爆发，而这就需要有一个适合展示的环境。如今LAN Party全力登陆中国，给国内DIY发烧友和爱好游戏的玩家们提供了一个展示自我的空间。

风靡全球的DIY聚会



LAN Party，从字面的意思为“局域网游戏聚会”。主题是一群游戏玩家们经常为表现自己的玩技，三五成群地将自己家玩得很熟练的电脑搬到一起，在一些网络接入平台设备室里，一拼演艺的高低。

LAN Party出现于90年代末期的美国，最初只是一些酷爱联机游戏的玩家为了方便竞赛而在地下室、会议室或旅馆里进行的小型聚会。希望参加LAN Party的玩家在举办派对前，只需要带上自己的电脑并交纳一定入场费即可，大多数LAN Party都需要收费。参加派对的玩家不仅要准备好派对期间所需的食物、饮料，还要做好彻夜鏖战的准备。





每年的同一个时期，在美国的部分城市都会有成千人的游戏发烧友济济一堂，尽情地享受着他们的至爱游戏。在他们钟情的游戏里，大部分是世界著名的FPS游戏。随着联机游戏日益盛行，LAN Party也逐渐普及开来。除了举办次数越来越频繁外，规模也渐渐扩大，其中不乏人数在2000人左右的大规模场面，数千台显示器同时点亮的场面颇为壮观。

与众不同的Party盛宴

LAN Party与CPL、WCG等国际电子竞技大赛最大的不同就是LAN Party采用派对形式。LAN Party只是玩家自发组织的派对，强调竞技本身的非商业性，通常不会涉及奖品或颁发证书，只有一些厂商赞助的LAN Party会提供奖品，目的是吸引一些游戏高手参与派对。

与CPL、WCG另外一个最大的不同是，LAN Party要求参加者自带电脑，所以LAN Party也成为DIY发烧友和游戏好爱者展示爱机的最理想的地方。国外LAN Party玩家非常热衷于改装自己的爱机，就像汽车爱好者改装汽车一样，一定要比别人酷炫、怪异，才称得上个性。



风风火火进中国

与国外频繁并且成熟的LAN Party相比，国内的LAN Party活动还处于初期阶



段。有很多玩家在调查中表示出对这种聚会形式的兴趣和渴望积极参与的态度。

前段时间，国际著名PC系统散热解决方案及DIY个性化产品供应商Thermaltake(Tt)，在国内举办了一次LAN Party活动。Thermaltake作为世界LAN Party活动的有力推动者，近年来在全球范围内对LAN Party活动给予了大力支持。



小编有幸参加了这次聚会，在这次LAN Party中，无论从组织者的造型还是活动的形式都很生动，首先是一声枪响让大家吓了一跳，仔细一看，原来是一个一个身着军服、头戴贝雷冒的PLMM，她就是本次活动的主持人，在简短的开场白以后，本次活动就开始了。

首先是各个玩家对自己的爱机进行介绍，



这些机器最初吸引你的是别致的外形：那酷炫的外形十分吸引人的眼球，虽然在派对开始时候小编已经挨个玩家的机器欣赏了一番，并和很多玩家聊了一下，但是在关掉现场的大灯后，酷炫的感觉就更加强烈了。



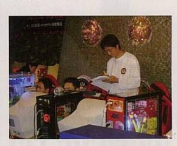


在各个玩家对自己的得意之作进行介绍后，你会发现很多细微的地方无不倾注了主人的心血和独特的心思，很多巧妙的创意让台下的观众大呼过瘾，发出由衷的掌声，更有很多观众提出好多问题，也让现场的气氛特别热烈！



在这个环节完后，便开始了更为有趣的游戏环节，大家开始进行《战地 1942》的比拼，在和国内著名战队的比拼中，我们的硬件高手们落了下风，不过双方都以娱乐为主，并不十分在乎结果。

在接下来的超频比赛中以“规定时间内超频最高与SUPER_PI运算时间最短”两个项目的综合分数最高为优胜，这样的选择更加的客观与公正。由于此项目也是以表演为主，所以台上也是伴随着选手之间的交流而进行着比赛。



最后便是此次LAN Party的颁奖活动，各个奖项都有了归属，而玩家们相互的交流却没有结束，大家通过这个派对相识，并因为共同的爱好而成为好友。整个派对在轻松热烈的气氛中结束了……



在这次的LAN Party中，通过和各路选手的交流，发现国内很多玩家希望参与，但是因为对这种形式的聚会还不了解，其实这种聚会并不是高不可攀，对机器的改造也可以因人而宜，并不是最贵的就是最好的，现在国内有了这第一次LAN Party，相信，在Thermaltake (Tt) 的大力推动下，LAN Party活动将会在中国市场得到DIY发烧友和游戏爱好者的认可，也由此使LAN Party活动在潜力巨大的中国市场得到广泛推广。■

演绎随身时代

北通随身乐振动手柄

随着科技的日新月异，我们身边又多出一个新名词——随身产品，诸如现在随身听、随身看，可你有没有想到在玩游戏用到的手柄现在也做成随身系列的产品呢？

北通这样的游戏外设的厂商，可谓是为我们这些游戏考虑而绞尽脑汁。现在就有了相关的产品，对于一个硬件迷，对PC和游戏的硬件周边一些有创意的新品，总希望成为第一个吃螃蟹的。

这不，今天星期天，在家里和几个从网上认识的硬件迷正聊着呢，另一个朋友来报喜了，"北通出了一款随身乐手柄，快行动呀！"二话不说，上网一查资料，真有这么回事，没来得及吃午餐，在电子城搜索了一通，终于搞到了这套产品。现在不敢专美，将这款产品介绍给大家。

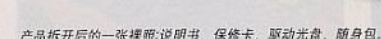
产品介绍篇：

第一眼看到这款北通随身乐的手柄，跟手柄其它的包装区别很大，完全树立了品牌厂商旗帜。下面就让我们近距离接触一下这款随身乐振动手柄。

不用拆开包装，你就可以在包装盒上看到北通随身乐的正面全貌。



产品带包装外观图照片一张



产品拆开后的一张裸照：说明书、保修卡、驱动光盘、随身包。

急不可待，拆开包装，配件一一俱全，手柄、驱动光盘、说明书、保修卡、USB接口线，还有一个极为精致的随身包。

再来看看手柄特别设计之处在哪里，拿在手上的第一感觉就是这款手柄较小、轻便，千万可不要小看，这款手柄可是内置振动电机的，在追求时尚的同时也兼顾了振动的功能，相信成本也很高吧，这种设计思路不错！如果是拆了USB线拿在手上，不熟悉外设的人，还以为是个神密之物。

一张手柄立式侧面图，关键是突出产品的薄。

这款产品摆脱了传统手柄的设计。我也用过价格昂贵的罗技和索尼手柄，但也是第一次看到这么大胆的设计。以往的手柄都是都是八位方向键。而采用传统的八位方向键，只能表现出八个方向位的角色运动。而这款产品新颖点之二，手柄方向键设计为球式360度可旋转方向按键，这样设计有什么好处呢，



来一张方向键的局部特写。

根据我试玩游戏得出：可实现实现360度精确操控。相当于方向键本身加入了高精度模拟量。可以控制游戏角色做出在360度方向的运动。

还有什么特别之处呢？大家都知道，传统手柄也是用的USB线，只要一头接入电脑就可以使用，可这款就有点另类哦！手柄和USB线是分开的，而USB分别分为两头，一端为USB接头，一端为IO接头，这样有什么好处呢？我们有的玩家经常不小心将手柄的线弄断了，这个没折了，只要返厂维修。家里还有一个断了线的手柄，还在一边凉着呢！这款手柄就摆脱了。万一断了线，自己可以在市场上买到，如果DIY能力强一点的，自己都可以动手制作一根。说到这根特别的USB线，还要提到的是，手柄上的接合处更是特别。手

柄的背后开了一个小孔，而且是扣合式的，IO接头接入手柄中然后把开关扣上，这样手柄更显得特色一番。

产品技术特色：

内置震动马达：准确反馈出撞击，爆炸，击打等各种震动效果。

橡皮手柄：特殊表面磨纱纹理，表面握手位置具有防汗处理，质感柔和细腻

按键设计：方向键中间带有弧面球式设计360度方向按键，可实现360度精确操控，方便左手大拇指按压，长时间操作不易劳累。

携带性：整个外形非常轻巧，同时配有便携包，方便随身携带、方便与笔记本电脑装在一起

独立USB线：连接线采用IO插头形式，方便拆装方便携带

手柄全模拟量：直接默认为模拟模式，方向键具有模拟量，变化精确度为1/255。

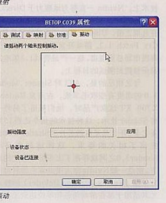
产品功能特色篇：

手柄的特别之处我们也看到了，下面我们对产品的功能及在游戏中的应用。

驱动的安装和以往是一样的。安装完毕，驱动界面一览：



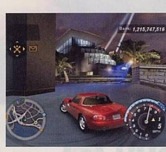
映射



振动

麻雀虽小，五脏俱全，手柄功能还是保持了北通PC手柄独有的特色——映射，稍看说明书就能领略到它的独到之处。光说不练是不行，操刀映射按键，在《FIFA》中的实现我习惯的操作方式，但是由于技术欠缺打门时候，连续击到门柱，手柄在手中欢快的振动起来了。

接着用这款来体验《极品飞车》中的振动。《极品飞车：地下狂飙》正式版也开始体验一下，进入游戏中稍加设置，就开始我的赛车之旅了，在赛车驶入草地，到跑道外处，撞碰到护拦时，手柄的振动效果都能够很好的表现出来。值得一提的是，使用这款特别设计的方向键，在《极品飞车》中可以使出常规手柄不能使用的一些动作，比如在下图中，让赛车在原地转圈可不是一件容易的事，但这



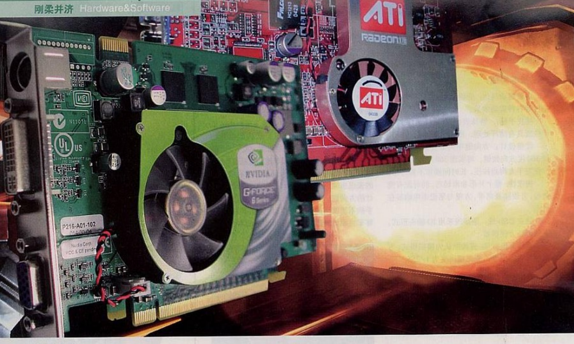
款手柄方向完全可以做出这样的特技效果。这样的好处说明了什么呢？在游戏中此手柄控制赛车的转弯效果就明显体现出来了。

总结：

客观地讲，这款手柄的优点颇多，它安装简单、带振动和映射功能，而且手柄小巧、轻便，如果自己有台笔记本的话，那么娱乐这款手柄就是不二之选了。

如果真的要我说说手柄在设计和性能上有什么缺点的话，在前面也提到了我是个硬件迷，吃螃蟹还要拆螃蟹，可就是找了大半天，没有找到一个螺丝钉，真的是无处动手呀！没办法，通过网站联系到北通的在线客服中心，一询问原来手柄采用无螺钉18个方向内置扣合设计，大大保障手柄因轻便、姣小，而保证内部零件紧密接合。不知从不同的角度，大家会不会认为这是个缺点，但对于很多硬件迷来说是个遗憾！■





显卡振荡

Geforce 6600 GT VS. Radeon X700 XT

借助于Geforce 6600 GT，Nvida占据了2000元系列的产品的顶级位置。而为了与这款产品相抗衡，ATI公司也推出了其最新款的显卡产品Radeon X700 XT，GameStar对这两款产品分别作了相关测试。

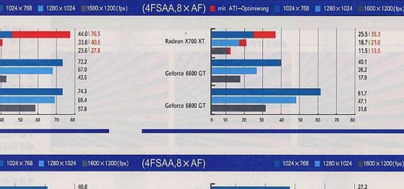
到目前为止，Geforce 6800 Ultra和Radeon X800 XT的竞争仍未有一个确切的结果，ATI和Nvidia在2000元系列的显卡产品上仍会上演着一系列的故事。Nvidia的设计工程师和设计师们在开发Geforce 6600 GT这款产品时费了不少功夫，他们采用了4×2 Pixel Pipelines（4×2像素渲染流水线），并且采用了与6800 Ultra这款产品相同的Shader Model 3.0新技术。ATI也在开发X700XT时采用了8Pixel Pipelines的技术，与Geforce 6600 GT形成了强劲有力的对峙局面；但是这款产品仍采用了Shader Model 2.0，并不支持Shader Model 3.0技术。我们将这两款产品与相应的主板相结合，进行了相关测试，现在我们就告诉你，哪款产品值得你花功夫进行投资，哪款产品将引领将来的潮流。

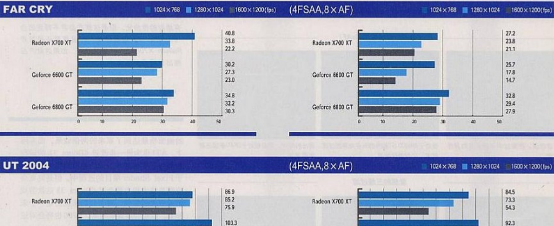
	RadeonX700XT	Geforce6600GT
像素渲染流水线	8	8（4x2）
晶体管	110Mio.	146Mio.
工艺	110nm	110nm
核心频率	475MHz	500MHz
工作频率	525MHz	500MHz
显存	128MByte	128MByte
ShaderModel	2.0	3.0
显存位宽	128Bit	128Bit

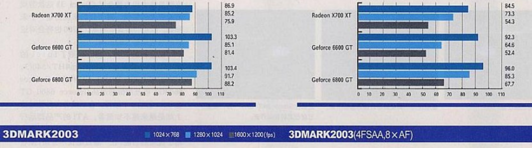
DirectX 9或者是DirectX 9.0C?

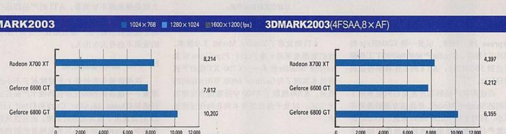
基于高端芯片基础上的Geforce 6800（NV40）与RadeonX800（R420）之间的竞争已经将DirectX 9版本的竞争扩展到了3D技术上。Nvidia一直努力地致力于DirectX 9.0c的Shader Model3.0技术的开发和运用。在几周之前，Ubisoft展示了相关的产品Far Cry Patch 1.2。游戏开发商Crytek的一位高级市场总监说道，这一产品将以1.3版本的身份被提到测试的日程上。

与之相反的是，ATI对Shader Model 3.0的态度有些吹毛求疵，在开发Radeon X700 XT这款产品时，他们采用了另外一种Shader技术，这种技术的指令达到1536条之多。并且其采取的芯片对Shader 3.0也提出了相关的要求，这样这款产品与Shader3.0之间就存在了太多的不匹配的地方。而这一被Nvidia称为顶点着色器复用流分频器（Vertex Stream Devider）的技术尤其适用于那些游戏角色和单位达到上百个









之多的即时战略性游戏。在任何情况之下显卡芯片都有效地运行着，因为它将一次性地记录运动角色的动画进程，并且对其进行有效储存，以转录成相同的单元；如果有必要的话，还会做时间上的调整。借助于这种技术，游戏中角色的动作将更具有运动感和真实感。此外我们还有一个例子，借助于Patch 1.3，《Far Cry》这款游戏中的那些植物也将具有更真实的之感，当风起之时，它们会更迅速地飘动。EA的《幻魔霸主》（Armies of Exigo）也将被列入首次采用这种技术的系列之中。

不相上下

Radeon X700（RV410）和Geforce 6600GT（NV43）这两款产品都是在TSMC与台湾被最新推出的，采用110纳米的技术。它们与原有的产品相比较展示了更高的频率，ATI采用了1亿1千万的晶体管，使X700XT的核心频率达到了475MHz；而Nvidia的产品以1亿4千6百万条晶体管使其核心频率达到了500MHz。这两款显卡都采用了PCI

性能对比

Radeon X700XT	Geforce6600GT	Geforce6800GT

多倍全屏平滑处理技术(4xFSAA)



X700为理想的4x FSAA技术；而6600则相对要运行得慢些。

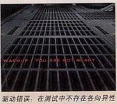


6600 GT在4x FSAA技术状态之下将达到6800的水平，但是运行的要慢一些。



在高质量的运行状态之下，具备4x FSAA技术的6800 GT表现得要更为完美些。

8倍各向异性过滤(8xAF)



驱动错误：在测试中不存在各向异性过滤



借助于与6800 GT相同的8x各向异性过滤技术，达到最优效果。



突出的8xAF，但是相对于GF4Ti来说还是有些差距。

常规的三线过滤



通过新款的三线过滤。



驱动诀窍：调整驱动以提高滤镜质量。



正如在Geforce 6600 GT中一样，采用了三线过滤的驱动界面。

Express 16×插槽，以及一块128MByte的GDDR3显存。Nvidia产品的6600GT工作频率达到500MHz，ATI的工作频率将达到525MHz。

而这两款产品的芯片在运行时也采用了不同的Shader Model，并且这方面的差异并不小：相对于Geforce 6800来说，Nvidia的这款产品的像素渲染流水线由原来的16条下降到现在的8条，其次，Vertex Shader数值也由原来6下降到了3。而NV43也由原来的8×1规格的芯片更换为4×2规格芯片，这极大提供了运行效率；但是这样也失去了Geforce FX系列产品的相关限制。与NV40相比较而言，NV43的每条像素渲染流水线的计算能力由原来的2下降到现在的1，在这种情况下采取了8条流水线（NV40则为16条流水线）。

ATI则放弃了Shader Model 3.0技术，他们更愿意采用8条Pixel Pipelines以及Vertex Shader技术——X700 XT借助于这些技术实现了与Geforce 6800 Ultra相同的效果，X700吸取了X800中标准图形压缩技术3DC，以及平滑处理技术和各向性过滤技术。

X700 XT的运行速度快于6600 GT

在我们的Benchmarks测试中，我们将Radeon X700 XT与Geforce 6600GT作了相应的比较，大致的结果如下：借助于4倍全屏平滑处理技术和8倍各向异性过滤技术，Radeon X700XT获得了明显的优势。《Doom3》这款游戏一般采用Geforce 6600GT，但采用了ATI的新款产品，其效果也很好：在我们采用Beta驱动进行测试时，它的画面质量达到了原来的两倍效果。而实际上，ATI也为进一步改进《Doom 3》的运行效果作了很多准备，他们将更加努力地致力于Pixel Shader项目的进程中。但是究竟会有哪些技术和力量会对《Doom 3》这款游戏造成更大的影响，对于我们来说仍是一个未知数。但是勿庸置疑的是，X700也将会对这款游戏造成很大的影响。

在进行测试时，我们采用了Intel的D925XCVLK主板，Pentium4HT/540(3, 2GHz)和1.0G DDR2 533内存。Geforce 6600GT以及相似的产品Geforce 6800 GT在Beta驱动6下运行，在三线各向异性过滤上却是越来越不如前者。ATI的产品却运行得十分迅速，并且在相同的驱动条件下展现出了优质的功能，在一般过滤技术方面，两者的效果不会有太大出入。

Nvidia产品的毫厘之差

这两款显卡在价格上无疑掀起了不小的波澜——这些在2000元价位的线卡产品在运行诸如《Doom 3》、《Far Cry》和《Half Life 2》时表现出了极为出色的效果。而在这两款产品中，Nvidia的产品以其低噪音的散热器显示出了更为好的效果——ATI的X700的散热器体积很小，运行得也很快，但是它的噪音很大。大多数的显卡生产商还是更钟情于为它们的产品配置低噪音量的散热器的。

如果不出意外的话，Nvidia的伙伴们将在接下来的几周内推进这款运行极为迅速的6600显卡，实现其高性价比。而ATI只会在市面上推出只支持PCIE 16x (PEG) X700产品。■

编辑语

这两款显卡进行了测试对比，但是结果令人十分为难。因为在进行游戏测试时，ATI的Radeon X700XT在高端性方面较及X800XT和6800 Ultra来说要运行的迅速些。但是相对来说，6600GT要运行得更为安静，并且更加符合此类产品的发展趋势——此外它还支持Shader Model 3.0，它的性能能更好地符合未来的游戏发展趋势。

6600GT的其他优点：通过SLI连接器，相应的主板可以加载两块这种类型的显卡，以同时完成多项任务的执行——当然它只支持那些只是被测试过PCI Express版本。更为让人觉得动心的是，这款产品只要花上2000元左右，这无疑具有绝对的性价比。但是这款产品并不特别适合《Doom 3》这款游戏，在这里我还是推荐Radeon X700XT——但前提是，如果这款产品推出低噪音的版本。

"新一代的大众显卡！"



当游戏成为职业……

问：你好，说说你是怎么开始接触游戏的？

答：我以前很喜欢玩单机版RPG类游戏，接触网络游戏的时间并不是很长，大概是去年四月份吧，朋友们推荐我玩玩网络游戏。我那时候接触的第一款网游是《泡泡堂》，没想到一玩就收不住了，我和好朋友们组成了一个战队，大家一起玩，那时候在整个服务器里我们是最强的。

问：那么说说你玩游戏过程中比较有意思或印象深刻的事？

答：玩游戏的时候最让我难忘的或许是那种朋友间齐心协力的默契吧。打赢对手确实很过瘾，很开心，但是朋友们对我默默的支持更加珍贵。我做了唯晶的形象大使之后，由于工作关系一直在努力熟悉公司研发的游戏。最近正在内测的《天方夜谭Online》是那种我特别喜欢的Q版风格网游，我一看到它就迫不及待的想玩一玩，我和朋友们说要去玩《天方夜谭Online》，看得出他们都很希望我继续留在《泡泡堂》和他们一起，但是我说："一半是因为工作，一半是我自己真的很喜欢这个游戏，所以我一定要去玩"。没想到朋友们居然集体决定和我一起玩《天方夜谭Online》，我真的太感动了！我想这是我一辈子都忘不了的。

问：你怎么看待Cosplay？

答：一开始的时候，我的朋友们都在搞Cosplay，我并没有参加。她们说以我的条件，不做Cosplay太可惜了，我看她们做的衣服、头饰什么的特别漂亮，而我自己又很喜欢漂亮衣服，所以就跟他们一起做起Cosplay了。我觉得现在的Cosplay行业还在起步阶段，很多做Cos的朋友，他们都是自己出钱做衣服、道具什么的，排练的时候非常认真，我见过很多出色的Cos团队，他们大都只是为了爱好而努力做事，不求回报。其实做Cos很辛苦的，但他们却很敬业。我是做Cos出身的，我会永远支持他们，支持游戏和动漫原创事业。我相信Cos的未来会更好！

问：你觉得做唯晶科技的形象代言人是不是一份不错的工作？既能玩游戏，又能穿自己喜欢的漂亮衣服？

答：做形象代言人其实不是在镜头前摆摆Pose这么简单，要学的东西很多。比如唯晶科技是一家研发实力超强的游戏公司，我不但要多多熟悉公司的产品，理解公司的文化，公司还为我安排了很多了解游戏制作过程的基础课程。我很努力的，我不想被人叫做花瓶，唯晶是不会要一个什么都不知道的"花瓶"做代言人的。

问：除了玩游戏你还有什么其他爱好？

答：我的爱好很多啊，骑马、卡丁车、唱歌、书法、 绘画、直排轮、 跳舞、篮球、 武术、 游泳、 钢琴，好像两只手都数不过来了呢，呵呵。很小的时候父母就让我练习书法和绘画，大学的时候我又读了服装设计专业，所以美术方面还是过得去的。骑马、卡丁车、直排轮、篮球、武术什么的，这些运动又好玩、又刺激，又能让自己变得更健康。虽然我外表看起来蛮瘦弱的，但是身体可是很棒的，抵抗力超强！

问：那么你从小的梦想是什么？目前最想做的事情是什么？

答：我小时候最大的梦想就是周游世界了，我很爱玩的。这个梦想还是不会变的。现在呢，只希望自己快点成长起来，自己的表现能让大家都满意。他们说我笑起来的样子，很好看很亲切。我希望所有人都能从我的笑容里，从我代言的游戏中，找到快乐。■

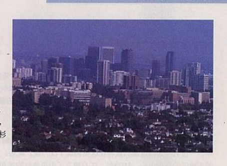
文／水晶蝎子



玩转大都市

世界上的城市数不胜数，大型的都市也很多，但能和游戏产业挂上钩的却少之又少；究其原因无非是人们传统观念以及城市经济、文化形态所决定的。但对于我们这些电玩爱好者和酷爱旅游的现代人来说，跟游戏有关联的大都市都是我们心目中向往的地方：因为那里不仅能出产精彩的游戏，甚至我们旅游时走在这些城市中，都每时每刻能感受到这座城市所散发出的轻松的游戏气息、美丽的风光底蕴和经典的文化氛围，从某种意义上来说，这些大都市就是我们心目中的“麦加圣地”。下面我们就选几个世界上知名的大都市介绍给大家，希望你们能有机会去到这些游戏大都市里，感受一下那里的游戏氛围，感受一下我们心中的圣地。

世界游戏产业的重工厂
——洛杉矶



洛杉矶是美国西部最大的城市，它位于加利福尼亚州西南部，太平洋东海岸。市区面积1204.4平方公里，人口400多万，黑人和墨西哥人约占总人口的17%和15%，约1/3居民讲西班牙语。美国历史上曾举办过三次奥运会，其中有两次均选择在洛杉矶举行（1932年和1984年），由此可见洛杉矶的城市综合条件位于美国之前列。

城市简介

洛杉矶原为印第安人牧区村落，1781年西班牙殖民者在此建镇，1822年起由墨西哥管辖。1846年美、墨战争后归属美国，1850年设市，城市在美国向西部移民开发过程中逐步发展。19世纪80年代，横贯大陆的南太平洋铁路和连接中西部的圣菲铁路先后通车，加之附近地区石油资源的发现和开发，使城市获得较快发展。20世纪初，通过长距离管道引水，解决了城市的供水问题，城郊农业兴旺；人工港的建成、巴拿马运河的通航和好莱坞电影业的兴起，加速了城市发展。第二次世界大战以来，现代工业崛起，商业、金融业和旅游业繁荣，移民激增，城区不断向四周扩展，成为美国新兴的特大城市。作为美国西部最大的工业中心，洛杉矶的制造业产值居全国第三位。其化工业、飞机制造业尤为发达，市区1.6万余家工厂企业中，约有2000家从事飞机及其零部件制造。

文教方面，洛杉矶有加州大学洛杉矶分校、南加州大学和加州理工学院等著名高等学府；洛杉矶公共图书馆藏书量居美国第三位；洛杉矶艺术博物馆展出自古埃及以来的艺术珍品，还有自然历史博物馆、科学和工业博物馆、美术馆及音乐中心等。游戏产业在洛杉矶也起着举足轻重的作用，几大国际知名品牌的游戏开发商都在洛杉矶有制作小组，不仅如此，我们大家所关注的每年的E3游戏展也是1995年开始在洛杉矶市会议中心开始举行的，至今已经在洛杉矶会展中心举行过8届E3游戏展，由此我们也可以看出洛杉矶在游戏界也同样有着非凡的地位。



迪斯尼乐园

迪斯尼乐园位于洛杉矶市区东南，是世界上最大的综合游乐场。1955年，美国动画片大师沃尔特·迪斯尼在洛杉矶附近创办了第一座迪斯尼游乐园。迪斯尼乐园是一座主题游乐公园，主要有主街、冒险乐园、新奥尔良广场、动物王国、拓荒者之地、米奇卡通城、梦幻乐团和未来王国等八个主题公园。中央大街上有优雅的老式马车、古色古香的店铺等；走在迪斯尼世界中，还经常会碰到一些演员扮成的米老鼠、唐老鸭、白雪公主和七个小矮人……

好莱坞环球影城

位于市区西北郊，是游客到洛杉矶的必游之地。好莱坞是世界著名的影城，20世纪初，一些制片商开始在这里拍片，到1928年已形成了以派拉蒙等八大影片公司为首的强大阵容。三四十年代以来，好莱坞成为美国的一个文化中心，众多的作家、音乐家、影星就住在附近的贝弗利山上。环球影城是好莱坞最吸引人的去处，这里你可以参观电影的制作过程，回顾经典影片片断；在影城中心你可以在拍摄现场亲身体验电影的拍摄过程。



EA和维旺迪

在洛杉矶的游戏制作小组虽然不多，但各个分量十足，听听这些名字：“EA”、“维旺迪”……你就知道洛杉矶在整个游戏业界的地位了。

EA洛杉矶制作室是位于南加州美国艺电全球最大的游戏开发团体，制作室的前身于1995年由梦工厂互动娱乐公司创建，2000年被美国艺电购得并改名为EA洛杉矶制作室。2003年，全新的EA洛杉矶工作时正式成立，由三个主要的游戏开发制作组共同组成。EA洛杉矶制作室开发了包括世界上销量最佳，已经销售了超过2100万套的《命令与征服》系列，销售了超过1200万套的《荣誉勋章》系列，以及知名的《007》和《指环王》系列游戏。

维旺迪环球游戏总部位于洛杉矶，是全球主要的多平台互动娱乐开发商、出版商和发行商，包括暴雪娱乐、雪乐山娱乐、福克斯互动和Massive娱乐。超百万售量的包括暴雪的《魔兽争霸》、《星际争霸》以及《暗黑破坏神》的系列作品；还有《古惑狼》、《宝贝龙》、《地面控制》等等。

游戏玩家的乐园——东京



日本首都东京是一座现代化的国际城市，位于本州关东平原南端，下辖23个特别区、27个市、5个町、8个村以及伊豆群岛和小笠原群岛，总面积2155平方公里，人口约1229万，是世界上人口最多的城市之一。

城市简介

在500多年前，东京还是一个人口稀少的小渔镇，当时叫做江户。1457年，一位名叫太田道灌的武将在这里构筑了江户城。此后，这里便成了日本关东地区的商业中心。1603年，江户建立了中央集权的德川幕府，来自日本各地的人集中到这里，江户城迅速发展成为全国的政治中心。日本明治维新后，天皇由京都迁居至此，改江户为东京，成为日本的首都。1943年，日本政府将东京市改为东京都，扩大了它的管辖范围。

东京是日本全国的政治中心：行政、立法、司法等国家机构都集中在这里。同时东京也是日本的经济中心。日本的主要公司都集中在这里，东京同它南面的横滨和东面的千叶共同构成了闻名世界的京滨叶工业区。东京金融业和商业发达，对内对外商务活动频繁，素有"东京心脏"之称的银座，是当地最繁华的商业区。

不仅如此，东京还是日本的文化教育中心，各种文化机构密集，其中有全国百分之八十的出版社和规模大、设备先进的国立博物馆、西洋美术馆、国立图书馆等。座落在东京的大学占日本全国大学总数的三分之一，在这些大学就读的学生则占全国大学生总数的一半以上。东京作为一个国际性的大都市，还经常举办各种国际文化交流活动，如东京音乐节和东京国际电影节等。而作为全球第二大展会的东京电玩展，也同样每年在这里举行。这个展会的主要内容是家用机游戏，但近年来随着游戏网络化的兴起，网络游戏的参展比重也逐渐增大。



皇宫

皇宫，位于东京的中心，是天皇及皇后的居所。皇宫的四周被一条石堤的城濠所围，有几座门隔开城濠。东边是皇宫前广场，从这里可以看到架在濠上的有名的二重桥。在广场的北边是皇居东御苑，建于300年前的这个古雅的花园，是当时江户城的天守阁，园内72种古树逾25万棵，任游人参观。



银座大街

谈起日本著名的大街，最有名的还要数东京的银座大街。在以银座为中心，方圆一公里内，云集了日本乃至世界顶级的百货公司，像大家熟悉的资生堂、伊势丹等大型的百货商店，无不在此抢占有利地形。另外，各种充满异国情调的专卖店也令人瞬时觉得徜徉在一条国际大道上。



东京都厅

东京都厅展望台，在第一末厅45层的南北两处。乘电梯55秒便可到达距离地面202米的展望室，天气晴朗的日子，东面半岛尽收眼底，西面可见富士山的英姿，景色至极，大有人气。



游戏公司

到了东京如果还有充足自由时间，可前往秋叶原（世界最大的电器购买场，也是东京的一个象征），选购各类游戏主机及独家软件、周边产品。游览迪士尼乐园、观大型焰火晚会，入住日本传统的温泉的旅馆，体验日式温泉浴。

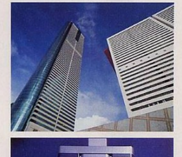
在东京目前有几百家老牌游戏公司，这些公司大多都是为游戏机制作游戏软件，其中不乏我们所熟悉的"世嘉"、"科纳米"、"任天堂"等等。

世嘉（SEGA）成立于1960年，总部位于日本东京，是日本老牌的商用、家用娱乐软件产品及其它电子娱乐产品的供应商之一，也是世界上最具悠久历史的著名企业。创业至今，作为世界有数的拥有自己知识产权的游戏供应商，开发出如《索尼克》、《樱花大战》等无数深受广大游戏爱好者欢迎的娱乐产品。

科纳米（KONAMI）株式会社于1973年成立，总部位于日本东京，是日本最大的家用娱乐软件产品及其它电子娱乐产品的供应商，也是世界上最具影响力的著名企业之一。时至今日，科纳米开发出无数深受广大游戏爱好者欢迎的娱乐产品，如早期的《魂斗罗》，到如今的《心跳回忆》、《潜龙谍影》等等，都为我们中国消费者所熟悉和喜爱。



世界网络游戏之都——汉城



韩国首都汉城位于朝鲜半岛中部，地处盆地，汉江迂回穿城而过，距半岛西海岸约30公里，距东海岸约185公里，北距平壤约260公里。全市总面积605.5平方公里，人口1027.7万。汉城全市被海拔500米左右的山和丘陵所环绕；市区的40%是山地和河流，整座城市北部地势较高，北汉山、道峰山、鹰峰构成了一道天然屏障；东南部和西部是百米左右的丘陵，形成了汉城的外廓；城市的西南部为金浦平原，城中部由北岳山、仁旺山、鞍山等环绕成内廓，中间形成盆地。



城市简介

汉城作为首都已有近600年的历史，相传公元前18年，百济始祖温祚王南下在今城址上修筑慰礼城定都，后改称汉城。公元392年－475年高句丽占领这一地区，将汉江南北地区称为北汉山州，把现在汉城附近称为南平壤。7世纪中叶，新罗统一朝鲜后，将此地编入汉山州。高丽成宗将此地升格为升格为三小京（西京、东京、南京）之一的南京，成为城市。1104年建成南京新宫，1308年升格为汉阳府。李氏王朝李成桂1393年在此大兴土木，1394年迁都于此，称汉城府。1910年日本强占时，改称京城府。1945年解放后，复称汉城。1949年8月，韩国政府将汉城定为"汉城特别市"。

汉城是韩国的教育和文化中心，拥有汉城大学、高丽大学等34所高等院校，占全国大专院校总数的一半。市内设有中央博物馆、民俗博物馆和邮政博物馆等12个博物馆。汉城有11家报社，发行三千多种报刊，占全国报刊发行种类的92%。而韩国的游戏产业在国内也非常受重视，已经完全成为主流社会的一部分，包括电视台在内的各种媒体都能够接纳甚至着力推荐游戏产业。韩国第一家专业游戏电视媒体是诞生于1999年的ongamenet，如今它与MBCgame在韩国游戏电视媒体中可谓并驾齐驱。韩国的游戏电视媒体已经摸索出了一套成熟的运营模式，已经顺利实现赢利。同样在韩国，职业电子竞技选手的地位也是相当高的，许多个人魅力出众的选手都受到如影音娱乐明星一样的关注，他们的"fans"也会为这些游戏明星制作个人主页，关注他们的一举一动。而个别顶尖的电子竞技选手更是可以拿到高至2亿韩元（约合150万人民币）的天价年薪。



奥运场地

是汉城较具规模的运动场，首先是有可以容纳六万五千个座位的综合运动场，其次是有容纳五万名座位的蚕室棒球场以及容纳二万人的孝昌运动场，还有便是选手村、传播通讯设施等附属设施。目前大部分比赛都在汉城综合运动场及奥林匹克公园举行，汉城奥运运动场，采用具有传统美的朝鲜白磁陶器建筑而成，引人瞩目。

昌德宫

昌德宫与景福宫等并称为韩国的五大宫，它是韩国建筑风格的典范，始建于1405年。在景福宫一度毁坏以后，其间300年曾被用作政宫。昌德宫的后院——秘宛，以九万多平方米的建筑群，充分体现了朝鲜半岛的自然主义建筑风格，是这个时代造园艺术的杰作。

南大门市场

至今已有约600年历史的南大门市场，是汉城的主要购物中心，主要经营食品、配饰品、皮革制品等各色货物齐全，其中以价廉物美而著称的商品是占市场总货物量70%的服装类。



游戏公司

近年随着来韩国游戏产业的高速发展，也使其一跃成为继美国、日本后的第三大游戏强国。而汉城可是称得上是世界上拥有游戏公司最多的一个城市了，据称目前在汉城拥有着1700余家网络游戏公司。如此众多的网游制作公司能够聚集在一个城市中，也可以称得上是一个奇迹了。

NCsoft在韩国是一家最具代表性的网路游戏公司，自1997年创立之后，便引起了世界的瞩目。其旗下的《天堂》从1998年开始开通伺服器以来，现今已经在全世界拥有每月350万的玩家上线数额，同时拥有在线人数达到30万人的纪录，不仅如此，《天堂》已进军台湾、美国、日本等世界各地，成为世界上最成功的网路游戏。而且，它的后续作品《天堂Ⅱ》，目前在韩国的同时在线人数达到了11万名，会员达到200万以上，延续着《天堂》进军世界的成功神话。

新兴的中国游戏基地——上海





上海，中国最充满活力的城市，像磁石一样吸引了国内外的游客。人们被它的文化、历史、人文以及所有这个城市在成为世界级大都市中所表现出来的冲劲与活力所吸引。今天的上海像西太平洋海岸的一颗明珠，已经成为中国发展最快的城市以及旅游胜地。上海全市面积达5800平方公里，人口1349万，其中市区人口约870万，是中国第一大城市，也是世界大都市之一。上海属亚热带湿润季风气候，四季分明。

城市简介

上海古时为海边渔村，春秋为吴国地，战国时为楚国春申君封邑。公元1291年8月19日，朝廷批准上海建县，此日也被定为上海建城纪念日，距今已有700多年的历史。由于上海地处长江三角洲，扼守长江出口，所以上海是中国重要的门户。十七世纪它已成为一个繁盛的港口，黄浦江上帆樯林立，中外船舶来往如梭。但在旧中国，特别是1840年鸦片战争以后的100多年中，上海成为帝国主义对中国进行政治、经济、文化侵略的重要据点。1842年，英帝国主义强迫清政府签订了《南京条约》，将上海列为五个通商口岸之一。以后，美、法等帝国主义也相继强迫清政府订立不平等条约，在这种特权的保护下，他们大量倾销商品，开设洋行、工厂，那时的上海被称为"冒险家的乐园"。

今日的上海是中国最大的工业城市，建国以来，上海进一步发展了轻纺工业，同时迅速发展了重工业、冶金、石油化工、机械、电子等工业。近十几年来，上海的航空、航天、汽车工业也正在崛起，已成为能生产高精尖产品的综合性工业基地。上海的工业总产值占全国的十分之一，上海税利约占全国的五分之一。上海是中国最大的商业、金融中心，内外贸易额均居全国各大贸易中心首位，社会商品零售总额也居全国三个直辖市之首，是驰名国内外的购物中心。

在文教方面，进入九十年代以后，上海在原有的文化设施基础上，又规划建设了一大批现代化大型公共文化设施。上海对外文化交流也十分频繁，每年在上海要举办各种各样的文化节，如国际电影周、国际艺术节、国际服装节等，而今年的第二届Chinajoy将展会的地点也选在了上海，这也表示上海这颗璀璨明珠，在我国的游戏产业方面将继续绽放着它的光芒。

旅游景点

上海旅游业发展迅速，主要名胜有豫园、玉佛寺、龙华寺、动物园、中共一大会址、孙中山及鲁迅故居、嘉定孔庙、古猗园、松江方塔、醉白池、吴淞口炮台等。当然下面的这些地方也不可不去：

东方明珠

在外滩对面的黄浦江边，矗立起一座亚洲第一、世界第三的广播电视塔(高468米)，它犹如一串从天而降的明珠，散落在上海浦东这块尚待雕琢的玉盘之上。在阳光的照射下，闪烁着耀人的光芒，成为上海新的标志性建筑。

老城隍庙

位于豫园商城内的城隍庙是上海道教正一派主要道观之一，位于方浜中路。明代永乐年间（1403-1424年）知县张守约将金山神庙改建而成。前殿供奉的是汉朝博陆侯霍光大将军，后殿供奉的才是城隍神秦裕伯。历史上的城隍庙屡毁屡建，今天的城隍庙建筑为1926年重建。

南京路

南京路是上海最热闹、最繁华的一条商业大街，南京路商店林立，千余家大大小小的商店鳞次栉比，汇集了全市商业之精华，是名副其实的购物天堂。南京路上也有很多著名的特色商店：如培罗蒙、亨生的西服、明街、鸿翔的女装，张小泉的剪刀等等。在南京路上还有一大批饭店、餐馆、点心店、游客可以在这里品尝各种风味的美食。南京路的夜色最为动人，五光十色的霓虹灯把整个一条街织成眼花缭乱的一片，令人叹为观止。

游戏产业

上海的游戏产业，特别是网络游戏在近几年得到了飞跃性的发展。据2004年10月底的数据显示：上海互联网游戏出版产业已占中国内地约七成市场份额，成为国内网络游戏的产业中心。上海有从事互联网游戏运营的企业20余家，其中上海盛大和上海九城是中国内地最大的两家网络游戏公司。上海盛大于2004年5月在美国纳斯达克上市，成为中国内地第一家上市的专业游戏出版公司。

2003年，上海网络游戏的销售收入人民币约13亿元，利润6亿元，增长速度超过百分之二百。当年中国内地注册玩家最多的十款网络游戏中，有六款是在上海运营的。上海网络游戏同时给电信、媒体及传统出版等相关行业带来150亿元的收入。目前，上海正在运营和即将运营的网络游戏超过30款，注册用户超过2.2亿。据预测，在未来七年，上海网络游戏产业可以每年20%至30%的速度增长，到2010年营业收入可达50亿元以上。

由于上海良好的网络游戏运营环境，新浪、光通娱乐、深圳腾讯等著名网络公司已将其网络游戏运营业务转移至上海。游戏公司如同雨后春笋般应运而生，从而使上海成为继北京之后的又一座大型的游戏都市。



华夏游戏之都——北京



北京是中华人民共和国的首都，全国政治、经济、科技、文化、教育中心。在中华民族五千年历史中，北京作为中国的古都，已有三千多年的历史，具有无与伦比的辉煌，在国际社会上享有崇高的历史地位。北京也是中华大地上最令人神往的地方：一座厚重悠久的文化古城，一个朝气蓬勃的国际都会——传统与现代并存，新旧交错，在这里，俯首皆是岁月封尘的记忆，到处都有令人雀跃的惊喜……

城市简介

北京西拥太行，北枕燕山，东濒渤海，南面敞向华北大平原，是连接我国东北、西北和中原的枢纽，具有无可争议的“首都相”。从古之蓟城到唐之幽州，从元之大都至旧中国之北平，今日之北京历经数朝沧桑，积淀下辉煌帝都景观和淳厚文化神韵，成为对游人最为独特和最有诱惑的吸引——“不说那天坛的明月、北海的风、卢沟桥的狮子、潭拓寺的松；唱不够那红墙碧瓦太和殿，道不尽那十里长街卧彩虹；只看那紫藤古槐四合院，便觉得甜丝丝、脆生生，京腔京韵自多情……”古老之都，亦是现代之都。过去的50年，抹去了古老都城蒙上的岁月风尘。50年代的旧城改建、60年代的地铁营造、70年代的立交桥兴起、80年代的十大建筑、90年代的亚运场馆和“新北京，新奥运”为北京城锦上添花。在这座城市中时时可以感觉到现代之风扑面而来，古老已经不是她唯一的骄傲。

今日北京，是当代中国科学技术研究和开发的重要基地。全市现有各类科研机构三千余所，拥有两院院士600余名。北京又是我国最大的文化教育中心，全市现有各类高等院校数百所，其中拥有清华、北大等国际知名学府，每年为国家培养出大批优秀的高科技人才。北京拥有中国科学院等科研机构和全国馆藏最多的北京图书馆、首都图书馆等，具有浓厚的文化气息，人文素养极高，作为全国文化中心的地位更加日益显著。在游戏产业方面，北京不仅拥有着数量众多的游戏公司，而且还是第一届Chinajoy的举办地。随着时间的发展，北京也同样会在游戏产业方面继续发挥着中国游戏之都的作用，为中国的游戏产业提供着光和热。

游戏公司

作为中国的游戏之都，北京拥有众多的优势，同时也拥有着众多的游戏公司，并遍布全行业。其中，网络游戏厂商包括金山、华义、游戏橘子、智冠、中广亚、新大陆、游龙在线、万向、游戏蜗牛、一起玩等等；单机游戏厂商包括寰宇之星、光谱资讯、游戏之星、阳光娱动、世纪雷神、恒星互动、目标软件、奥美电子、空间互动、新天地等等；其中不少游戏公司已经兼容并包，用多元化、多类型的游戏佳作去征服玩家的心；不但如此，北京还有许多门户网站，新浪、搜狐和网易等通过互联网极大地丰富了游戏传播的途径，使得玩家朋友不用出门，尽享天下游戏“盛宴”。

北京市已经将自主知识产权的游戏软件开发、软件产业的关键技术和相关专业人才的培养作为软件产业发展的工作重点，同时北京市正就游戏产业的相关政策进行研究，并就游戏产业的关键技术进行评估。

我们一口气畅游了世界五大都市，意犹未尽。洛杉矶、东京、汉城、上海、北京这些城市不但以它们独特的风光和城市文化吸引着我们，它们所散发出来的游戏魅力，同样也使我们为之着迷、心动。希望随着游戏产业的健康发展，我们能看到越来越多的世界名城加入到游戏都市的行列中来，实现我们玩家心目中“游戏都市化”的梦想…… ■

文/帅猪

旅游景点

北京是一座世界著名的旅游热点城市，悠久的历史文化遗存中古迹众多。八达岭、十三陵为国家重点风景名胜区，长城、故宫、周口店猿人遗址、颐和园、圆明园、天坛被联合国列为世界文化遗产。天安门、北海公园、香山公园等为著名景点。北京之旅，可以说不仅是名胜风光之旅，也是一次难得的文化之旅。但对于这些旅游景点，相信很多国人都耳熟能详了，所以不须赘述，下面我们来介绍一下北京一些有特色的休闲购物区：

双榆树地区

新建大型商城与原有商业基础相结合，较高的人口素质和相应的消费能力相结合，使此地段的购物势头正旺，不仅拥有当代商城，双安商场的高档优雅环境，中友商场、友谊宾馆的群落优势，而且还有利客隆平价超市和大量的路边摊档，满足各种的消费层次。

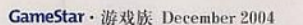
建外大街

这里由最早的友谊商店发展成为今天拥有赛特购物中心，贵友商场，国贸中心等商场的高档购物区。极具特色的秀水街市场赢得“蓝领”和“白领”的共同喜爱。这里的饮食交通方便，幽雅的使馆区环境令购物者心情舒畅。

东单至东四

号称北京“贵族街”的银街荟萃了大量的名牌服装专卖店，格调与品位相当高，显示了匠心独特的街区文化。





游戏诚可贵，爱情价更高

游戏与女友我可兼得

或许是游戏世界太迷人、太充满吸引力、太让人欲罢不能的原因吧，玩家们总是不得不在女友咬牙切齿的“你要游戏还是要我”的质问声中忍痛割爱……游戏和女友，难道真的就是那么不可调和？

玩游戏的最大收获

“看见那个长发姐了吗？”哥们儿大宋在我耳边问，我百忙中抬起头扫了一眼，“看见了，怎么了？”“那妞狙甩得不错”大宋轻轻地说，“骑兵服务器里的XXX（因其网名过于著名故隐去）就是她。”“是吗？”我一惊。说实话，在来网吧玩游戏之前，我根本看不起玩游戏的女生，觉得她们就是笨手笨脚的代名词。但我来到网吧见识了大量高手（有若干女生）之后，觉得女生玩游戏也还马马虎虎，但从没有让我佩服半个。不过听大宋这么一说，似乎这长发姐值得我佩服一下，毕竟杀人数还是名列前茅的。“走，过去看看！”

左手执枪——爱慕虚荣的表现，甩狙——有点象误打误撞，很会阴人——没有团队精神。看了几分钟之后，我觉得她也不过如此。但是读者们肯定也想到了，我既然拿出来说，她肯定也有点不平常的地方。没错，在其中一局的开头，她对付CT叠罗汉的处理很让我佩服——先是狙死一个，然后立即换沙鹰爆头一个。嗯，这对一个女生来说相当不错了。找她打一局？我挠了挠头，不大愿意——因为我知道要是单挑，AK或是M4应该不是狙的对手，而且我也不屑于用狙跟她打（其实我狙用的实在不怎么样，要是用AK输给了她，也不算多丢人的事）。正犹豫间，她似乎注意到我们站在她背后时间太长，扭头看了看我们，“想来一局吗？”她轻描淡写地说。不过我倒没想怎么回答她的问题，因为被她的相貌震住了。呵呵，没错，很漂亮，可以说是我见过的一个极品了……

后面的故事就比较顺理成章，不打也是不可能的，不过是和她一起做了T，然后把4个CT踩得面面的。因为我表现得也比较出色，所以和她配合得比较好，能看出她玩得很尽兴。然后就互相认识、熟悉，最后她成了我的女朋友。嗯，别说我当仁不让，毕竟这样的好事不多，这也算是我玩游戏中一个最大的收获吧！

有的朋友看完可能会说，吹牛呢吧！怎么什么好事都被你碰上了？呵呵，其实这也没有什么，只是运气比较好。而更多的朋友面临的问题是：怎样才能更好地协调游戏和女友之间的关系。在没有女友的时候，疯狂通宵地CS都无所谓，甚至寂寞的时候还想着有个MM陪伴该多好，可真有了自己的MM，遇到的麻烦事可能还更多。

让阻力变成动力

左手是MM，右手是游戏，这两者对于游戏狂男生来说，真的是都很重要，缺了哪样这生活都没有了意义。可为什么我们有时候就这么倒霉，游戏和女友真的很容易发生冲突。别看我有了个爱玩CS的MM，可她还是受不了我要游戏不要她，再加上我玩游戏很杂，而她除了FPS似乎别的都不大喜欢，所以当我沉浸在《模拟城市》的时候，她就在边上捣乱：我上个厕所出来一看，整个城市冒出了大量火山和飞碟，还有大机器人在街上溜达。得，三个月的心血啊！更让人生气的是居然她还覆盖了记录！怒视她，她嬉皮笑脸：“谁叫你不陪我！”

我想这个时候不少人想的就是打她一顿，呵呵，可你真能下得了手吗（那位老兄别举手了，你举手咱也不找你发言）？日子还是要过滴，MM是不能打滴，游戏还是要玩滴，但这样玩还不如不玩，我们要想办法让阻力变为动力。有困难要上，没有困难创造困难也要上！

有的朋友可能会说，迎难而上就那么简单？你MM会玩CS，你站着说话不腰疼，我MM连鼠标都用不利索，还玩什么游戏啊！呵呵，大伙别急，游戏和MM一个都不能少，办法是人想出来的。因为游戏不光是在PC上有，视频游戏不也是游戏嘛！别说你MM控制着你的经济命脉，为了她（其实也就是为你自己），咬牙跺脚也要买台PS2啊（实在同化不了她的时候，她玩PC咱就玩PS2，她要是占着PS2，我们就PC，她不可能都占着吧，哈哈）！下面，我就来说说我是怎么把我的MM转化成动力的。

自从那天的“模拟城市事件”之后，我陷入了深深的沉思，玩游戏除了要跟游戏里的敌人做斗争，还要跟游戏外自己的PLMM捉迷藏呢。长此以往，国将不国，一定要改变！我定下了一个计划……

首先，我放弃了自己钟爱的SLG，开始大规模接触FPS（当然不能老是CS了，我MM在家可温柔的很），比如《DOOM3》。这可是个好游戏啊！我刚刚开始了1分钟，MM就从电视前来到了我身边，“咦，这是什么游戏？看片头不错啊。”她边磕瓜子边问。“《DOOM3》，很血腥，你玩不了。”我故意说。“是吗？有多血腥？”她天真地望着



我。“嗯，差不多打得激烈的时候屏幕上都是肠子。”我顺口胡扯。“啊？你恶心不恶心啊！”MM打了我一下，“你玩我看看。”——嘿，上勾了！

《DOOM3》大家都知道吧（别说你没玩过，没玩过的快去补课），真的很血腥，而且比较恐怖，在漆黑的火星基地的地下通道中（真的很黑，需要用手电筒去照路），耳边的对讲机里传出同伴们被屠戮时的惨叫，摸索前进，然后各种怪物嚎叫着扑向你——气氛营造得真的是非常逼真，好在我的电脑比较争气，如果游戏一顿一顿的，就把气氛破坏总尽了。

当我进行到刚开始处，原先跟我对话的一个科学家一扭脸变成怪物扑过来时，MM吓得叫了起来，哈哈，要的就是这样的效果！我正好感觉有点眼晕，就说：“要不你来练练？游戏还是不错的。”“好吧，不过你别走。”MM拉了我一下。“我不走，一起打吧！”我拍了拍自己的腿，MM很听话，坐我腿上开始玩《DOOM3》——这样的感觉真是太好啦！怀抱MM玩游戏，闻着她的发香看着屏幕里血星飞溅，多刺激啊（有点BT）！MM害怕的时候就换我打，除掉了危险的怪物，她就抢我的鼠标，呵呵，我的第一步目标达到啦！

其实有的朋友追求的就是这样的效果——有女友相伴，但我可不想这样太久（累着呢），因为我喜欢SLG啊！不过咱还得慢慢来。既然她走了这第一步，就会觉得你推荐给她的游戏都是精品，她就会相信你的眼光，之后你再给她推荐游戏的时候，她都会比较乐于接受了。自从《DOOM3》之后，我开始给MM灌输SLG的好处了——这次我给她推荐的是《龙之崛起》。这游戏很麻烦，但是由于是外国人做的中国古典的东西，所以看起来总是有一点点另类，她逐渐也喜欢上了，遇到麻烦的时候还求救于我。很顺利地，第二步也实现了。

剩下的还有什么好说的呢？在我的不懈努力下，她终于开始玩《模拟城市》啦！而且还和我一起讨论游戏心得：“你这路修得比较差，这边可是高密度商业区，私家车多，一条街肯定负担不了，你最好修单行线”——看见没有，现在她开始给我建议了。:D

游戏和女友可兼得

看到这里，不知道各位朋友有什么感想，游戏和女友现在我可兼得啦！是不是来得太容易了呢？我觉得不算吧，在这里我略做分析：女孩子和你在一起的时候，希望要的是幸福时光，如果你只盯着电脑，冷落了她（甚至你不盯电脑的时候脑子里想的还是游戏该怎么打，那就坏了），她自然是不高兴。当她没有被你重视的时候，就是她觉得失败的时候，这个时候自然会对游戏恨之入骨。可在我们心里，其实游戏和女友都是很重要的，这个时候需要的是我们怎么表达出来。我教给大家一条，“快乐是需要分享的”，你给她介绍游戏，希望她也能爱玩游戏，其实就是想让她和你一起分享游戏、分享快乐，这个时候你玩游戏也是为她（汗）。怎么样？一旦她觉得她也同样受重视，并真正在游戏中找到了快乐，那不就一举N得了嘛！不过大家要注意，千万别让她上瘾，不然到时候比她不玩游戏时更让你痛苦。

> “男人说：你应该原谅一个女人黄昏时的颓废，因为她们买不到一种保湿效果长达11小时的粉底……
>
> 女人说：男人是由名为欲望的水和名为道德的粉制成的面包，水多了会不成形，粉多了又会干巴巴……”

其实游戏和女友，在我们男玩家的心里真的都非常重要。可能现在你还在烦恼这两者之间不可调和的矛盾，但那只是你没有找到方法。再给大家介绍一条经验：如果你的MM是什么游戏都没玩过的“游戏白痴”，那就最好用TV GAME去吸引她，毕竟游戏机要比PC简单得多，特别是现在PS2上的游戏，一个个都跟电影一样，不愁吸引不了她。比如MM爱看鬼片（我发现好多女生喜欢看鬼片），你就玩《零·红蝶》给她看（这是日文游戏，如果她看不明白你就给她解说，剧情比较简单），到关键的地方你让她自己玩，没几次就会把她拖下水，天天缠着你要玩游戏，呵呵。当然你也可以找一起同乐的游戏，比如《第五频道》、《找茬》之类的，相信你俩也会玩得其乐融融……

小结：先写这么多，其实游戏与女友可说的东西太多，每个人都有每个人的处理方法。在你和MM之间，游戏横在那里，是让游戏做你俩关系的绊脚石还是做你俩的感情促进剂呢？相信你一定会选择后者，而且我相信你也能做到——只要你让她知道你的心。■

文/Fungusface



玩家介绍

笔名： Fungusface（络腮胡子）

城市： 北京

游戏年龄： 14年

个人爱好： 游戏、足球、音乐、DVD、MM

最喜欢游戏： 《前线任务》系列、《最终幻想》系列、《模拟城市》系列、《同级生2》

最喜欢游戏人物： 萨菲罗斯（FF7中的BOSS，即本人的卡通肖像）

自我介绍： 还要自我介绍？我最讨厌介绍自己，因为一句话说不清楚，说得好还行，说得不好还容易让人产生误会。想了半天，还是说自己一句：一个好人，一个好玩的人……

星河舰队，在Klendathu星球上有**不计其数**的虫子需要消灭。

星河舰队

看来想加入《星河舰队》(Starship Troopers)的测试，玩家们还需要再多一点耐心。这款游戏原计划在圣诞节推出，但几周前却推迟到了2005年初。出版商Empire Interactive说，这款第一人称射击游戏最早也要到2005年1月才能推出PC版和Xbox版。长期的等待应该是值得的：游戏的动画设计很精美，其中还引用了很多同名电影中一些著名的画面。你和你的队伍要消灭Klendathu星球上的虫族。

Neocron 2

Acclaim德国公司同出版商10tacle合作发行《Neocron 2》。这款游戏计划在2004年11月中旬上市。Acclaim曾在8月底因其美国母公司Acclaim Entertainment Inc的破产登上了报纸的头条。《Neocron 2》把竞技世界扩展到了一个更大的城市，带来了更多新的游戏体验(战网、居住空间和装备)以及更高的战斗能力。需要说明的是：这款游戏中虽然使用旧的图像引擎，但表现依然很好。



Neocron 2：虽使用旧的图像引擎，游戏画面依然很出色。

Clever & Smart

著名的动画片《Clever & Smart》的fans这下该高兴了。10月25日这部动画片的同名游戏就上市了。出版商是西班牙的Crimson Cow。关于游戏情节：Fred Clever和Jeff Smart要为Bakterius博士找一颗价值连城的钻石。这个疯狂的科学家需要这颗宝石用于他的秘密发明。当然那些在动画片中著名的形象如他们的老板Mister L.以及秘书Ophelia。但是不用担心：在没完没了的任务中还加入了很多风趣的对话和谜语，《Clever & Smart》的升级版是不会令人失望的。



Clever & Smart：动画片一样的图像和风趣的对话为玩家带来很多乐趣。

光谱新动向

正当广大玩家沉醉于光谱发行的经典音乐模拟游戏《天使恋曲》中时，光谱已签下了工画堂又一款音乐恋爱游戏大作《交响乐之雨》(Symphnic Rain)的中国大陆地区的发行权，目前游戏的简体改版工作已经开始。

工画堂的音乐恋爱游戏一直倍受玩家青睐，而今年重金打造的《交响乐之雨》继承了《天使演唱会》、《AS˜天使小夜曲》系列的特色，融合了角色扮演与音乐游戏，再次获得游戏业界的好评。《交响乐之雨》策划了全新的游戏舞台、人物角色、故事剧情，并再次邀请业界知名的唱作人——冈崎律子来担任游戏音乐制作，更有新颖的粉水彩插画家来一同营造气氛。游戏最大的魅力之处，就在于音乐所营造出的雨城恋爱故事气氛，冈崎律子不仅作词作曲功力一流，甚至还能担任演唱者，除了一手包办游戏中共十首歌曲的所有作词作曲之外，还担纲演唱片头、片尾曲，而且游戏的结局歌曲也会随着不同的女孩而有各种的片尾曲产生。

突袭 3

虽然还没有找到出版商，但至少开发商Fireglow在它的官方网站上宣布缩短了《突袭3》(Sudden Strike 3：Arms for Victory)的完成时间。除了海上的遭遇战，还有很多陆地上的战斗。此外港口在其中也起了很重要的作用。只有保证物资供给线路的畅通，才能取得胜利。按照Fireglow的计划，这款游戏



突袭 3：德军坦克缴获了敌军的供给。


指环王：中土大战，兽人在抵御我们的进攻。

2004年底才能上市。

指环王：中土大战

通过对开发商的采访，我们才第一次详细地了解了这款实时战略游戏。《指环王：中土大战》的气氛和电影中很相似。我们指挥队伍穿过Moria。在战斗中电影中的主角将使用各种必杀技保护你的队伍：甘道夫使用巨大的闪电消灭一群兽人。升级很容易，同时很快玩家就可以组织起一支队伍。原声配音及电影音乐给人极强的震撼效果。游戏设计大约在11月18日结束。

盟军敢死队：打击力量

从鸟瞰视角转到第一人称视角：开发商Pyro Studios对盟军敢死队系列进行了大胆变革。以前的版本都是从很难的任务开始游戏，在《盟军敢死队：打击力量》中你可以直接指挥贝雷帽行动。新游戏使用了最新的3D引擎。玩家随时可以在三种特殊菜单中切换，并使用有相应的能力。任务富于变化：玩家在法国、俄罗斯和挪威破坏德国的潜艇，或者解救战俘。据出版商Eidos说这款游戏要到2005年春才能完成。


盟军敢死队：打击力量：玩家在第一人称视角下通过贝雷帽指挥队伍。

冰冻恐惧

喜欢看恐怖片的人都不会喜欢恐怖的情节太短。来玩《冰冻恐惧》(Cold Fear)最合适不过了。出版商Ubisoft宣布将在2005年4月发布这款游戏的PC版。在游戏中你将指挥美国海军的汉森在一艘废弃的俄罗斯侦查舰上展开活动。游戏的主角使用很多真实的武器，比如步枪。


冰冻恐惧：在废弃的船上汉森发现很多爬行的东西。

《零点行动》FLASH大赛中奖名单

由奥美电子和新浪动漫频道联手举办的《零点行动》FLASH大赛在众多玩家的支持下，终于圆满的结束了。因有好多玩家的来稿日期是在10月15日以后，为了能让更多的参与者有机会展示自己的优秀作品，奥美电子与新浪动漫频道特将截稿日期延长三周，在此感谢新浪动漫频道对本次《零点行动》活动的大力支持。

中奖名单如下：

奖项	作品名称	作者笔名
一等奖	人质危机	mayalust
二等奖	cs–DAS	NIX
二等奖	cs终结者	mfish
三等奖	零点行动	鹌鹑
三等奖	CS之致命狙击	XINGXQ
三等奖	cs.Dakular	Dakular
最具潜质奖	cs.xiaohai	飞扬669
最具潜质奖	零点CS	闪奴
鼓励奖	CS之感悟	白雨
鼓励奖	123	jiangsunny
鼓励奖	零点	William Ou



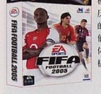
另外奥美在最近将举办很多活动，奥美电子从11月3日起全力推出《零点行动》百万大回赠，买即可省30元。“百万大回赠”的活动时间从11月5日新版《零点行动》上市起到12月31号零点结束，本次活动由北京万众合力总经销；《英伦霸主》、《部落：复仇》及经典电影游戏《戴帽子的猫》即将上市，《神界：超越无限》已在中国大陆全面上市；而近期奥美将举办很多电子竞技的比赛，请玩家及时关注奥美电子官方新闻，详情请登陆www.aomeisoft.com。

EA新游戏上市

EA即将在国内推出EA Sports和EA Games品牌下、最重量级产品系列之一的《FIFA 2005》、以及在国外销售10天便已达到100万套销量的《模拟人生2》。《FIFA 2005》和《模拟人生2》(中文版)预计将于2004年12月初上市。

《FIFA 2005》与众多前作一样，拥有目前最庞大的球员名单——超过350个球队和球会的正式授权的资料，包括20个联赛、40只国家队、超过12000名球员，同时提供了改进的“一脚传球(First Touch)”游戏控制，扩展可控制球员范围，现在你可以控制非持球(off the ball)球员，强大的职业生涯模式为你打开更光阔的游戏空间。

即将推出的《模拟人生2》是完全中文化版本，超过40万字的游戏内文及菜单全部采用中文语言，易于上手。《模拟人生2》在国外销售10天内便达到100万份销量的记录，是EA自1982年成立至今、22年历史上的最大销量。通过游戏中的模拟人物你可以经历从摇篮走向坟墓的全过程，让通过他们在《模拟人生2》中体验人生中的各种极端情况。■



毫无疑问，这个月是游戏界颇为华丽的一个月。首先，备受期待的《半条命2》终于发售。其国内代理也确定为奥美公司，相信不久国内的玩家们就会同这款游戏见面。如果你的机器配置不够的话，早早去升级吧，别等拿到游戏后再被折磨得郁闷。该游戏的推荐配置要求为2.4 Ghz的CPU、512MB的内存以及一块超级强力的显卡……至于强力到什么程度，我就不刺激大家了。

再要说的是网络游戏，即《天堂Ⅱ》顺利收费之后，另外两大国外网游也终于开始了测试，一个是《无尽的任务Ⅱ》，一个是《魔兽世界》。对于各位玩家，我唯一的忠告就是劝各位早早升级电脑。因为即便是拿最早推出的《天堂Ⅱ》来说，如果效果全开再赶上个盟战、攻城战什么的，如果你机器不够硬也一准抓瞎。除了上面提到的三样“标配”之外，您还需要一块大容量的硬盘，因为《天堂Ⅱ》要求的硬盘空间是2GB，《魔兽世界》是4GB，而《无尽的任务Ⅱ》则是6GB……



最后我还要和各位提到的一款游戏就是《波斯王子2：武者之心》。目前该游戏的测试版已经推出，简单的评价就是华丽到爆、强到不能行。对于这款游戏，如果你玩过一代的话，相信一定会明白为什么我如此期待这第二部作品。而如果你没玩过一代的话，那就请看看我奉上的这张壁纸，相信这样您就不难猜出，为什么我会如此期待它的来临了。

Beelzebub
ran_zhang@gamestar.com.cn

转眼到了一年的年底，也到了游戏大作纷纷出炉的时候。据说在国外，圣诞节前后发行的游戏比全年中其它时候的总和还多。也就是说，如果你决定不出门，那么至少在年底的假期里，你可以完全畅游在游戏的世界里，想想也真过瘾哦！

不过，我这些日子想的倒是不太一样。最近惦记上了房子，准确地说是游戏环境。大多数玩家对机器配置、手柄摇杆什么的甚为关注，但是对自己玩游戏的环境却往往视若无睹。于是乎，乱七八糟的线缆、鼠标都放不下的桌面、眼睛都能看瞎的显示器……构成了一个玩家标准游戏环境的写照。可是，这怎么行呢？



我个人从来都认为玩游戏其实是一项益智而且有益身心的活动，当然这里面有很多前提，其中也包括游戏环境。一方面，有了政府关怀的“健康游戏忠告”，另一方面，在一个窗明几净、宽敞舒适的环境中玩最新最好的游戏，那才是真正的享受！各位读者玩家，你们觉得呢？

因此，我收集了很多室内设计的效果图，常常幻想着这个位置摆什么、那个位置摆什么、楼下放什么主机、楼上办个Lan Party……嘿嘿，努力吧，一切都不是梦想。

托马斯
yi_li@gamestar.com.cn



冬季已经悄悄降临，现在编辑部里掀起了健身狂潮，但是小编却对去健身房练练肌肉这种健身没有兴趣，感觉有些枯燥，所以和几个朋友商量准备去郊区滑雪——在北京滑雪和在家乡感觉颇不相同，斑驳的雪场和暖洋洋的天气，少了很多滑雪的韵味。小时候，每到冬天，我们这帮孩子从来都不怕那零下二、三十度的低温，一定得跑出去体验一下雪地里的乐趣，用最简单的滑雪工具、最原始的滑雪动作，从山顶飞速而降，寒风扑面、冷雪入颈丝毫不觉，即使有时候摔得很

惨，也难以抵抗这诱惑。那时候的时光是快乐的、富有激情的，更是难忘的。

一个朋友在尚志市工作，前些日子，打电话过来，聊到当年结伴滑雪、滑冰的乐事，希望我们这些儿时的伙伴，能抽空到那儿去，重温一下当年的感觉，电话那边，乡音依旧……

ADD
harte@gamestar.com.cn



生活中总有许多欢笑的元素，也许一次不经意的真情流露，就能给人带来回味和感动。

编辑部是个团结的团队，总是快乐地成长着。《GAMEPRO·电玩帮》的同事夜露死苦在QQ群里征求大家意见，想给一款F1赛车游戏起一个题目。于是，游狼友善地提议“风情万种，所向披靡——风驰电掣中的咆哮”、“电光火石的赛道”以及“极速的马达轰鸣”；湖一倒提议来个卡哇依版本“你拍一，我拍一，看看谁能跑第一”；ADD随即来了个交警提示版本“你拍三，我拍三，超速难道不怕翻？”……夜露死苦最后笑晕。

其实，除了快乐的学习和工作外，生老病死、谈婚论嫁都是生活中的要素，但是其中也不乏快乐的体验：

同事ADD的眼睛偶染小疾，需要手术割掉麦粒肿，手术前，一个哥们调侃说，要给他准备一把弯刀和一只鹦鹉，想看看海盗什么打扮，并且希望他的眼睛能人工养殖出珍珠……哈哈。

男大当婚，女大当嫁。同事汉子竟然要给小狼我介绍对象——俺有些羞涩，又有些扭捏地谈出条件“俺要求不高——不残疾、不弱智、有点姿色、温柔一点就行，潘金莲那样就不错；）”他开玩笑地说“听说围在你身边的美女有一个加强排那么多？”我大大咧咧地说“可不，就差排长的人选还没定呢！你要有兴趣，你老婆要是许可的话，炊事班长可以算你的！”呵呵。

每逢岁末，总有许多好游戏接踵而至。正当我充满期盼地研究《半条命2》与众不同之处时，不知不觉又到了饭口，编辑部的“生活委员”JET又在嚷着今天中午的行动代号“皮儿薄馅儿大十八个褶儿”……出发！咱们回头再聊吧。

冬天终于迈开了它的脚步，北方的狼也开始了它的严冬，听说，北京今年是个暖冬，那么室内的游狼可以带给你们一丝暖意么？

游狼
yibo_fan@gamestar.com.cn

关于我正在玩天堂II的事，就不再说了……这次我要说的是，我一个朋友玩天堂II的事。

他买了天币，这没什么稀奇，天堂II玩的就是钱，在天堂II里没钱等于在现实里没裤子穿。他买天币被骗了，这也没什么稀奇，想和陌生人交易就得做好被骗的准备。对，你也猜到了是吧，我下面要说的就是稀奇的事了。

和他交易的人是远在浙江的一个玩家，在整个服务器的天币价格都稳定在100块人民币只能买到3、40万天币的时候，那个人的出价是200块给250万天币。要不说我那个朋友欠呢，连他自己都觉得是骗子，他还非要怀着“万一这个人是昨天晚上吃顶了呢”的侥幸心理去试一下，于是他去汇款了。钱汇过去之后，他给对方打电话，对方非常诚恳地说：钱收到了，我现在洗个澡就去网吧给你汇钱！半个小时后打电话，奇迹发生了：接电话的人还是那个浙江玩家，但是他装出了另一种声音说：这个手机的主人刚刚出车祸死了，你找他老板说事吧。我朋友立着汗毛在几分钟后再次打通电话，这次那个浙江玩家又换了一种声音说：我是他老板，他欠你多少钱？我现在就去网吧给你。半个小时后两人再次通话，对方问了我朋友的ID，说马上上线给他。两分钟后打电话，奇迹再次发生，那位浙江的强者——我不得不这样称呼他——说他们那里刮龙卷风，现在网吧断电了。我朋友已经哭笑不得，说：算了，钱我不要了。强者说了句逆天的话：不行！我们浙江人做生意，讲究的就是诚信！你这次做成了，还会给我介绍别的客人嘛是不是！我一定会给你的！……



这个故事告诉我们：骗子们都是有不得已的理由的，恩。

ibaby
xue_bai@gamestar.com.cn

读者园地

吃豆的游戏大家还记得吗？那天偶然在网上看到了一个flash版的吃豆游戏，经过试玩，感觉还不错，似乎又找回了第一次玩这个游戏的感觉，只不过网上的这个版本制作的不是很精良，但画面还是基本一样的，大家没事可以找来玩一玩。

前些日去了一趟网博会，虽然里面内容据说和chinajoy基本一样，参展商也差不多都来了，但是去了一看，好冷清哦，玩家少之又少。不过里面展台的mm倒是真不少，看得小编我都有些不知道东南西北了（其实我本来也不认识东南西北，哈哈）。最后拍了好多照片，领了好多海报回来了，大家有想要海报的我可以免费赠送哦：）

最近我在玩《冒险岛》，挺有意思的，用我一个朋友很弱智的话说就是："玩3D的游戏头晕，这个2D的游戏多好啊，颜色这么鲜艳，人物还这么可爱，你看背景的云还能动呢……"。玩这个游戏的时候一定要打开音箱，玩起来才有意思，里面什么猪叫呀、猴子叫呀，声音都特别逗。不过目前我还是初级的小妹妹，目前我的愿望就是能得到一个"锅盖"。

天气冷了，你们那里下雪了吗？

水晶蝎子
lijing_wang@gamestar.com.cn

北京 高飞

你们好！我是贵刊的忠实读者，从第二期就开始购买贵刊，一直坚持到现在，但很遗憾，由于假期的疏忽，忘记购买2004年第9期，也就是送石器宠物那期，后来想起时已经买不到了，得知杂志社也没有剩余了，很遗憾。

（关于征订2005年全年杂志的问题），贵刊上市日期在杂志上标记的是每月的1号，但在北京每个月的二十六、七号已经能在书报亭购买到了，我如果在杂志社订阅全年的，会不会我收到的日期晚于报亭的上市销售日期？（也就是会在当月1号之后，而不像报亭那样在上月的二十六、七号）

哎……真是我们的忠实读者呀，可偏偏你9月的没买到，那本我现在也没有了，要不然我一定寄一本给你：）你问的关于订阅的问题我也向发行部门的同事帮你问过了，你如果是订阅的杂志，我们会在二十六、七号左右给你寄出去，所以你可能在当月1号之后才能收到了，但是我们现在有很多订阅的优惠活动，还可以参加抽奖，你可以考虑一下，这样就不怕哪期因为忘记买而买不到了：）

安徽 丁亚童

网游部分应重点介绍某几个游戏，不该将那么多一起介绍，反而每个介绍的都不详尽，希望能大篇幅介绍某几个人气高或刚出的新游戏的攻略和心得。

哇，这位弟弟，不知你喜欢哪几个游戏呢？我们介绍的游戏是比较多，这样才能体现我们杂志比较全面嘛，如果只介绍几款，那怎么能称为全面的游戏杂志呢？对于新游戏我们肯定会抢先报道的，因为大家也都期待着呀，我们都会尽量留大篇幅给新的游戏，但对于老游戏，也同样有玩家在支持，老游戏也会有些新动向的，所以也该介绍介绍呀！对于你所说的，我们也会尽量满足，如果你觉得我们哪里做得不好，还可以给我们提意见，我们会虚心改正哦。

浙江 黄桃桃

1.多提供一些竞技游戏的经验交流点
2.光盘内容应增加一些改进，如提供一些游戏音乐等。

ok，收到。你的要求还是比较容易实现的，我也觉得有些游戏的音乐很不错的，以后我们会在光盘里尽量多加些这类内容。



天冷了，记得穿衣保暖哦~

辽宁 李智超

内容很好，但是介绍的游戏太少了——吃不饱，我可不想总是这样子。

哈哈，对于这样的要求我们得加强改进了，否则大家总吃不饱多影响健康成长呀，那我们罪过可就大喽：）

甘肃 龙钟葵

如果可以的话，你们可以出版网络游戏的原画创作册，相信一定会有很多人支持的。

不用说，你肯定会支持吧？原画创作册，一本赏心悦目的画册呀，帅哥、美女一箩筐，大家还会关注我们杂志文字的内容嘛？这个值得考虑一下。

新疆 蒲泽磊

一个字"好"！

干净、利落的一个字，但是让我好感动哦，谢谢你的支持，还有你在信中说参加了抽奖但没得奖，没关系的，我们以后还有很多这样的活动，坚持支持我们，相信你一定会得奖的，顺便说一句，你的字写的好漂亮哦。

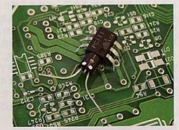
天津 张建伟

我希望能够多提供些网络游戏的密技以及单机游戏的完全攻略。

我们的网游族每期都有个"至爱推荐"栏目，里面都会有一些很实用的网游密技，你可以参考看看。



小鼠的新潮造型（透露一下，这是我梦想版的ibaby家小鼠的造型，自从上次见了她家的小鼠，我就觉得这个造型很配它，哈哈）



这样的小强你见过吗？

GameStar 拇指族



N-Gage 专区

拇指一族

地狱镇魂歌

Requiem of Hell





《地狱镇魂歌》一直备受瞩目，不仅因为它是N-Gage游戏平台上的第一部RPG游戏，更重要的是《地狱镇魂歌》是中国人自己独立开发的，全球发行的产品。历时两年的时间，现这款专为Nokia N-Gage和N-Gage QD开发的动作类RPG游戏已经全部开发完成，游戏囊括了7种语言，作为一款国际化的精品主流游戏进入市场。据官方消息，《地狱镇魂歌》10月28日就已经开始全球预热，近期便将全球发行。

作为N-Gage游戏平台上的第一部RPG，也是中国软件产商的第一部全球发行的力作。该游戏在开发期间就参展过ASIA GAME SHOW、CHINA JOY、E3等国际性的游戏展会，均获得专家以及玩家的好评。《地狱镇魂歌》以简洁的操作、逼真的动作、气势恢弘的战斗场面为玩家营造了一个真实的西方地狱世界。完美的动作系统，超酷的场景组合，绝妙的怪物造型，奇幻绚丽的魔法，无时无刻不刺激着玩家的感官。使玩家在这个世界中得到了全新的视觉感受，并能体验到痛快淋漓的杀戮快感。



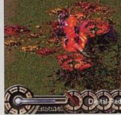
游戏讲述了一个发生在几千年前的故事，代表黑暗势力的首领达鲁王汲取了大量来自人类世界的仇恨所转化而成的力量，突破了人类守护者的最后一道防线，达鲁王带领着大量的邪恶生物摧毁了人类世界的一切，守护者用去最后的力量将达鲁王再次封印。

故事就发生在这个叫做空木岭的村庄，在这里到处长满了达鲁王用来吸取来自人类力量的龙树，这些树都腐烂，冒着红光，像张开了血盆大口的怪物。守护者将寻找拯救世界的英雄的任务交给小精灵琦琦，琦琦在两具死尸中选择了一具，重新给他赋予了生命，这就是特洛伊和琳达中的一人。在琦琦的伴随下，世界的拯救者一步步的向地狱的最深层进发……最终与达鲁王针锋相对！

《地狱镇魂歌》完美体现了动作游戏的特点，将游戏中的所有生物的动作表现得淋漓尽致，充满杀气的挥剑、铿锵作响的防御、天衣无逢的连技、胆战心惊的飞摔、眼花缭乱的攻击都可以轻松的释放出来。这些动作设计为你面临突如其来的大批敌人亦或是走散的怪物时都可以从容应对。

《地狱镇魂歌》的地图底层完全采用了3D的实时运算方法，真实的体现了人物与怪物，与世界上的一草一树的碰撞，这样真实的实现这个地狱世界的目的是让玩家可以更投入的去体验征服地狱魔怪的快感。

《地狱镇魂歌》设计了多种魔法攻击，使得在手机上也可以看到以前只能在PC游戏中才可以看到的华丽魔法效果。这些魔法的设计与动作游戏的主题紧密的结合在一起，部分魔法被附加到武器当中，通过更换不同的武器就可以使用不同的魔法，还有一部分是小精灵琦琦的魔法，她的魔法都是非常强大的，通常可以



将全屏幕的敌人致以伤害。

《地狱镇魂歌》在音乐方面也做了非常大的努力，浑厚的背景音乐、深沉的节奏，使得游戏所营造出的地狱氛围十分压抑。有了生动逼真的音效，游戏中的人物怪物更是具有了真实感，怪物们恐怖、凶残，小精灵琦琦可爱、天真。

这款游戏在故事上、动作游戏的游戏性上、声光视听效果上都达到了手机前所未有的高度，可以与当前的PC游戏媲美。数位红此次花费两年时间进行创作的壮举期待着玩家的回馈！■





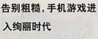


以神的名义在手机上战斗
——手机网游《神役》前瞻

开发公司 北京羽蛇科技发展有限公司　游戏类型 动作游戏　编辑推荐 9分

独家代理 北京掌讯远景数码信息技术有限公司
游戏状况 2005年1月进行内测，2月进行公测
游戏平台 手机

在PC机上的MMORPG 游戏现在已经屡见不鲜了，甚至已经泛滥成灾了。但是换一个平台你也许就会感到很新鲜了，这个平台当然就是手机了。目前的手机游戏往往都停留短信游戏方面，短信来短信往，给人的感觉就是文字MUD。不过当《神役》出现的时候，这些问题都迎刃而解了。游戏作为移动WAP业务的一个分支，将在《神役》出现以后变得更加异彩纷呈。那么我们就进人《神役》的世界，感受它在方寸之间给我们带来的快乐吧！



告别粗糙，手机游戏进入绚丽时代

虽然游戏客户端只有60K，但是画面的绚丽夺目和色彩设计，以及逼真的造型设计却遥遥领先于任何一款同类产品，荒凉气派的古代城堡，妙趣横生的战斗与魔法效果，方便快捷的线上交流，很容易吸引玩家进入虚拟的游戏世界，流连忘返。这样的画面以前只能够在GBA上面体验得到，现在用你的彩屏手机就能够体验得淋漓尽致了。看到这些画面甚至在怀疑，GBA会不会因此而被淘汰呢？



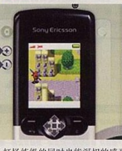




宏伟地图，向方寸天地说再见

远远大于同类产品的地图设计，使《神役》努力营造的神奇世界更加完美和逼真。玩家有更多的选择和活动空间，很容易产生不知身在何方的幻觉。再也不会感叹手机游戏只能在方寸之间了，《神役》里面的地图给你一个真实的体验。







开天辟地头一回，手机引入换装系统

《神役》中破天荒的提出了纸娃娃系统，玩家就可以通过手机体验到只有在PC中MMORPG里面才能够体验到的打到极品装备时候的乐趣了。这是一个极大的创举，这也是《神役》和其他游戏所不同的地方，现在你是不是已经都迫不及待了？

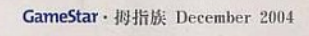
故事剧情曲折，手机游戏不只是打怪

手机游戏的剧情历来是比较简单，《神役》这款经过游戏策划的细心打造，在剧情方面远远领先于目前的手机游戏。让玩家在打怪练级的同时也能深切的感受到《神役》为大家所勾勒出来的曲折离奇故事。

看了这些介绍是不是很想尝试了呢？《神役》对终端手机的要求不是那么高，差不多所有支持KJAVA机型的手机都可以运行，你的手机一定也可以吧？

不要发呆，不要犹豫，在手机上战斗一把，体验《神役》带来的特殊快感！■





大话八戒

运营公司 数字鱼移动娱乐　　游戏类型 益智游戏　　编辑推荐 8分

适用机型 NOKIA S40：3100/3108/3120/3200/3300/6100/6108/6220/6230/6610/6610i/6820/7200/7210/7250/7250i

资费 5元

点播 发送 BJ到665588



游戏介绍

大家都记得那个堪称情痴的八戒吧，那个“自古多情空余恨”的他在取经路上一直死心不息，屡屡闹出笑话。而这次在西天取经回来后，八戒要求如来佛祖给他娶个老婆，如来佛祖看他这么笨，想为难他，于是给他出了一个智力题，要八戒利用智力来赢得媳妇，这不是难为了老猪嘛，八戒这次究竟能不能如愿以偿，娶得如花美眷，看来还要玩家帮忙！

游戏技巧

这是一个充满趣味的益智游戏，游戏的玩法不算复杂，其实就是英雄救美，即在指定的图上，八戒要通过层层障碍，或是想出种种办法，把指定地点的美女救出来就可以了。打开游戏，你会发现该游戏的主画面很幽默诙谐，非常具有大话的风格：肥头大耳的猪八戒出现在主画面上。游戏的主菜单有新游戏、继续、设定等选项。你可以使用上下方向键来移动，然后按功能键选择。

进入主菜单后，选择新游戏，即可进入第一关。八戒必需想办法到达关押美女的地方，这个地方通常是此路不通的，这就需要运用相应的物件，要做到逢山开路，遇水搭桥，充分运用你的智慧，才可达到目的地。

游戏一共有20关，每一关出现的物品都不太一样，玩家必须巧妙的利用好游戏中的物品，才能顺利过关。游戏里共有9种物品，每一种物品都有特殊的属性和功能。而对八戒有用的东西比较多，比如说酒坛子，八戒可以搬动它，用来叠脚，并爬到更高的地方的。要注意的是，酒坛子可以层层叠放。木梯子不用说，当然也是用来搭梯用的，以便爬到更高的地方。开关用来熄灭火球。当八戒看到火球要非常注意，因为当火球碰到八戒时，八戒会输掉了，如花美女只好重新追求。当八戒走过木桥以后，木桥会断。如果碰到土墙，只要你手上有火药就不用怕了，不过如果你看见的是铁墙，就不能用炸药炸毁了。至于红灯笼，这东西有妙用，八戒可以坐在红灯笼上面往下降，也可以拉在红灯笼下面往上升，在往上升时只有碰到物品时才停住。

不要以为胖胖的八戒动作不太灵便，其实他还是很身手敏捷的，数字键2、8、4、6或相应的方向键是控制八戒上、下、左、右移动，以及可以在相应的方向炸掉土墙或放下物品，数字键5是向上跳，# 号是放梯子，想查看地图，纵观全局则可以按右软键。只要顺利过关，则可以娶得一个美女，记得是每一关一个！看来，八戒艳福不浅的同时，你也会大饱眼福，究竟八戒能娶得到多少个美女，就要看你的表现了。



风云剑侠

服务商：联梦娱乐软件（杭州）有限公司　　游戏类型 情景游戏　　编辑推荐 8分

适用机型 NOKIA 3100、3200、3300、6100、6108、6220、6610、7210、7250、7250i、7650、3650

下载途径 移动梦网—百宝箱—游戏百宝箱—情景游戏—风云剑侠

短信点播 发送YYY到18632



游戏介绍

游戏集四大武功系统于一身，100级功力、8种神奇招数、20个奇炫场景、20种神妙道具，将手机游戏的精彩之处推进到极致，个中情趣妙不可言。江湖豪情，儿女英雄，尽在创世纪武侠RPG巨作“风云系列”！

游戏技巧

按数字键“5”即可进入主菜单。主菜单中共有六个菜单项：新的游戏、读取存档、游戏设置、游戏帮助、关于游戏、离开游戏，选择“新的游戏”后开始新游戏。进入游戏后所看到的画面是不是有一种似曾相识的感觉，《风云剑侠》可以让你在手机上体验经典的武侠类RPG游戏。在游戏菜单里，可以选择人物状态，查看角色目前的级别、体力、内力、攻击、防御的数值；选择道具查看目前所持有的物品；选择存档保存目前的状况和游戏进度；选择结束退出到主菜单。在游戏中遇到其他NPC时，可以按5键进行对话。在地图上行走的时候会随机遇到敌人，进入战斗画面后玩家可以选择“攻击”，使用一般的招式攻击敌人。也可以选择“道具”，使用补充体力或者内力的物品。选择“状态”则可查看角色的状况。“武功”中玩家可以使用各种威力强大的必杀技攻击敌人。击中敌人后，画面会变红，给你非常逼真的战斗体验，当敌人被消灭后，玩家便可以得到一定数量的银两和经验值。随着经验值的增加，你可以向更高级别迈进，并且可以学到各种变幻莫测的武学技法，得到奇异的装备道具，风云剑侠中无穷无尽的精彩内容等待你来体验！



K墙特攻队






开发公司 数字鱼移动娱乐　　游戏类型 动作游戏　　编辑推荐 7分



运营公司 天空数码
适用机型 NOKIA 3100/3108/3120/3200/3300/6100/6108/6220/6230/6610/6610i/6820/7200/7210/7250/7250i/3650
资费 5元
点播 发送 kk到665588

游戏介绍

可爱的女孩子就在高高的墙上，孤立无援、楚楚可怜，为了救她下来，勇敢的男主角扛起他的拆墙工具——火箭筒冲了上去。这不是电影中的片段，而是新一代英雄救美的故事在手机上的延续。这款游戏上手非常容易，但是要成功救人却不容易。游戏分单人游戏部分和双人游戏两部分。其中单人游戏部分共分15关，关关紧张刺激。而双人游戏则具有更强的竞争性。

操作技巧

下载游戏后，即可载入。片头播完，游戏会自动进入游戏主菜单。主菜单中共有五个选项：开始、帮助、记录、声音、开／关、退出。你可以使用上下方向键来移动，然后按功能左键确认。在单人游戏中，男主角在屏幕上下往复飞行，当你瞄准目标后则可发射飞拳。如果正击中砖，砖会被你打飞出去，如果击中砖缝，砖会被打歪，那样墙顶上的女孩子可就危险了！当然，也有补救的办法，歪的砖打中砖缝也可以敲正，只要把全部砖打飞就可以救下小女孩。在玩的过程中，有些特殊砖打中还会有宝物出现，而宝物的奇特效果会时不时给你一个惊喜哦。

如果你选择双人游戏，则角色分别在墙两端。墙上有三块活动砖，每块活动砖要在一侧敲三次才能打出墙，双方要尽力将活动砖敲到对方场地，两个玩家分别控制墙两边的两个游戏角色进行同机竞赛，谁能敲下一块到对方的场地本方就算获胜，闪电般的反应和判断将是获得游戏胜利的关键。

游戏的优点在于按键控制的简洁，非常适合在手机上玩，玩家只要使用数字键5或功能左键则可以发射拳套。游戏有固定的时间，要在规定的时间内敲完所有的砖才能获得胜利。■



手机赛马场





运营公司 数字鱼移动娱乐　　游戏类型 体育游戏　　编辑推荐 8分



适用机型 NOKIA 3100,3108,3120,3200,3300,6100,6108,6220,6230,6610,6610i,6820,7200,7210,7250,7250i、3650
资费 5元
点播 发SM到665588

游戏介绍

赛马比赛相信很多人都不会陌生，现代赛马运动起源于英国，是一个被称为有贵族特质的体育活动，有着很高的技巧性，但一般人没有足够的资金是难以体验的。其实想体验一下随时随地痛快淋漓的扬鞭催马驰骋的感觉，在在你手机上的小小的屏幕上就可实现了。



游戏技巧

主菜单中共有五个菜单项：开始游戏、积分记录、游戏介绍、音效开关、退出游戏，你可以使用方向键来选择菜单项，按确认键确定。

游戏开始后共有四匹良驹供我选择，每匹马有不同的特点，这就需要你在玩的时候自己体验了。它们是："红波浪"、"咖啡情人"、"黑彗星"、"金大来"。如果是第一次进入游戏，选择好马匹以后会出现一条默认的赛道，通过每次比赛可以积累奖金。

当裁判鸣枪后，比赛就开始了。一定要看准时机按数字5鞭打马匹，那么马匹会在第一时间冲出栏，领先其他赛马。在游戏比赛中，骑手所作的就是要均衡马匹速度和体质，不停的加速则要消耗马匹体质的，太过用力或者太过放松都是不行的，要选择适宜的时间鞭打马匹，来收到最佳效果。如果玩家疯狂的让马匹加速或者鞭打马匹，会让马匹体质下降很快，就适得其反，欲速则不达了。这点和真正的赛马可是完全一样的哦，不信可以去看英国皇家赛马公开赛的比赛来验证哦，太过疲惫的马，可都要在蒂彻溪流翻跟头的。玩家还要注意，侧面模式和背面模式加速按键的区别，如果按错了键而就会导致马匹站着吃草哟，那就太丢脸啦。

在游戏画面左上方会出现马匹的名次，右上方会出现比赛时间和剩余的路程，画面下方会出现马匹的体力和速度，比赛中的领先的四匹马会在出现在画面中。其实这是一个比较简单的游戏，与赛车差不多，不同的是，马匹和车子不一样，有其自己的特性，你必需达到人马合一的境界才可以轻易获胜。当然奖金的设置也是游戏的一大卖点，喜欢赌马的朋友也不防亲身一试，赛马场上的胜负究竟有何巧妙之处，相信只有亲身体验一下才可清楚。■



米格-青涩恋人

运营公司 掌中米格　　游戏类型 情景游戏　　编辑推荐 7分

适用机型 Nokia S40
收费价格 8元/月
下载方式 手机登陆移动梦网：游戏百宝箱-情景游戏-米格-青涩恋人



游戏介绍

浪漫的都市夜景下，邂逅一见倾心的恋人，以你优雅的魅力最终抱得美人归。落入爱河的你，可与爱人耳鬓厮磨；爱你的美人，会奉献香唇美体为你暖怀。新形态大型模拟恋爱游戏，你可选择二十个灿烂街区，在每条街区都能结识数位各有千秋、风韵独特的青春美人，或娇俏可人、或成熟艳丽、或羞涩文雅、或大胆活泼。在这里，会发生你一生当中最重要的邂逅吗？在这里，你是否能有缘遇到你的梦中情人？

菜单操作

方向键：上下移动光标
左软键/操纵杆：选择菜单选项

游戏操作

左软键：翻页；
5键：游戏中确认；
左功能键：返回主菜单；
右功能键：暂停游戏。■



“恋爱的无限感动，粉红色的心跳感觉”

米格《青涩恋人》游戏代言人选秀活动

“恋爱的无限感动，粉红色的心跳感觉”
虚拟世界，带来的会是你一生当中最重要的邂逅吗？
虚拟世界，能否让你有缘遇到你的梦中情人？
你期待游戏空间中伴侣是谁？选择就在眼前！
让游戏世界更精彩！

本次活动面向所有支持米格的玩家征集一位外型健康靓丽、喜爱手机游戏的女性玩家成为米格《青涩恋人》代言人。借此鼓励玩家的参与热情，吸引更多喜爱米格手机游戏的玩家共同领略“手游”的无穷魅力。

活动主题：

米格《青涩恋人》游戏代言人选秀活动
活动时间：2004年10月28日-2004年12月10日

活动流程：

第一阶段（10月28日）：统一时间放出此次参与的所有玩家介绍，接受所有玩家投票。

第二阶段（12月5日）：停止玩家投票，进行评委投票。此环节将邀请米格官方相关人士，大型游戏媒体资深编辑等组成评选组委会进行评选。

第三阶段（12月10日前）投票全部结束，活动相关信息将已新闻的形式在米格官方网站\大型媒体向外界透露内幕消息。

第四阶段：圣诞节期间将完全对外公布最终夺得“米格美少女”称号的玩家。其余奖项花落谁家也将同时揭晓。并公布此次活动后将举办的一系列活动信息。

奖项设定：

《青涩恋人》奖：成为米格游戏形象代言人的玩家，除可以得到Anna Sui安娜苏Ooh La Love我爱洋娃娃限量版女士香水 30ml和米格免费游戏作为奖品之外，还将成为米格精品周刊“女人MO一下”栏目的特约游戏嘉宾，参与一系列的线上线下活动支持。

卡瓦伊MM奖：最可爱的MM将得到安娜苏洋娃娃口红。

Q版MM奖：最Q版的游戏MM将会得到安娜苏洋娃娃粉盒

开心奖：所有参与该活动的玩家将有机会得到Hello Kitty、米奇、维尼等卡通毛绒玩具其中的一款作为奖品。

参与奖：投票者可留下联系方式，经过相关人员确认后参与投票者将有机会得到由掌中米格提供的奖品。

活动规则：

1．参与活动的靓照需用手机或数码相机拍摄。靓照以mail形式发送至：comic@mig.com.cn。

2．每位参与者务必提供生活照1张，除此之谓可提供艺术照（最多2张）。

3．参与活动的照片格式要求为（照片规格限定）。按规定格式才能显示照片的最佳效果。

4．每张提交的照片都会经过相关人员的审核通过，确保真实资料会展示在玩家的面前。

5．正确填写活动个人资料及个人照片，随意填写或者发送不良图片及照片则取消其参赛资格。

6．获得最后名次的玩家的奖品及其他通知将通过登记的资料及地址进行联系，所以在填写联系方式时务必注意。

7．投票过程中，每位玩家每次只能投一张选票，直接点击页面，即可参与投票。投票者可留下联系方式，经过相关人员确认后参与投票者均会得到由掌中米格提供的奖品。如有恶意投票倾向的参选者将被取消活动资格。

8．本次活动的最终解释权在于掌中米格公司（合作媒体），其中因特殊情况造成的改动会通过米格官方网站www.mig.com.cn及合作媒体进行公告，敬请关注。

其他：

米格游戏下载方式：
1．米格游戏下载途径：
A．移动游戏百宝箱：手机登陆移动梦网：游戏百宝箱-情景游戏-米格-青涩恋人
B．米格官方网站：www.mig.com.cn

重要提醒：

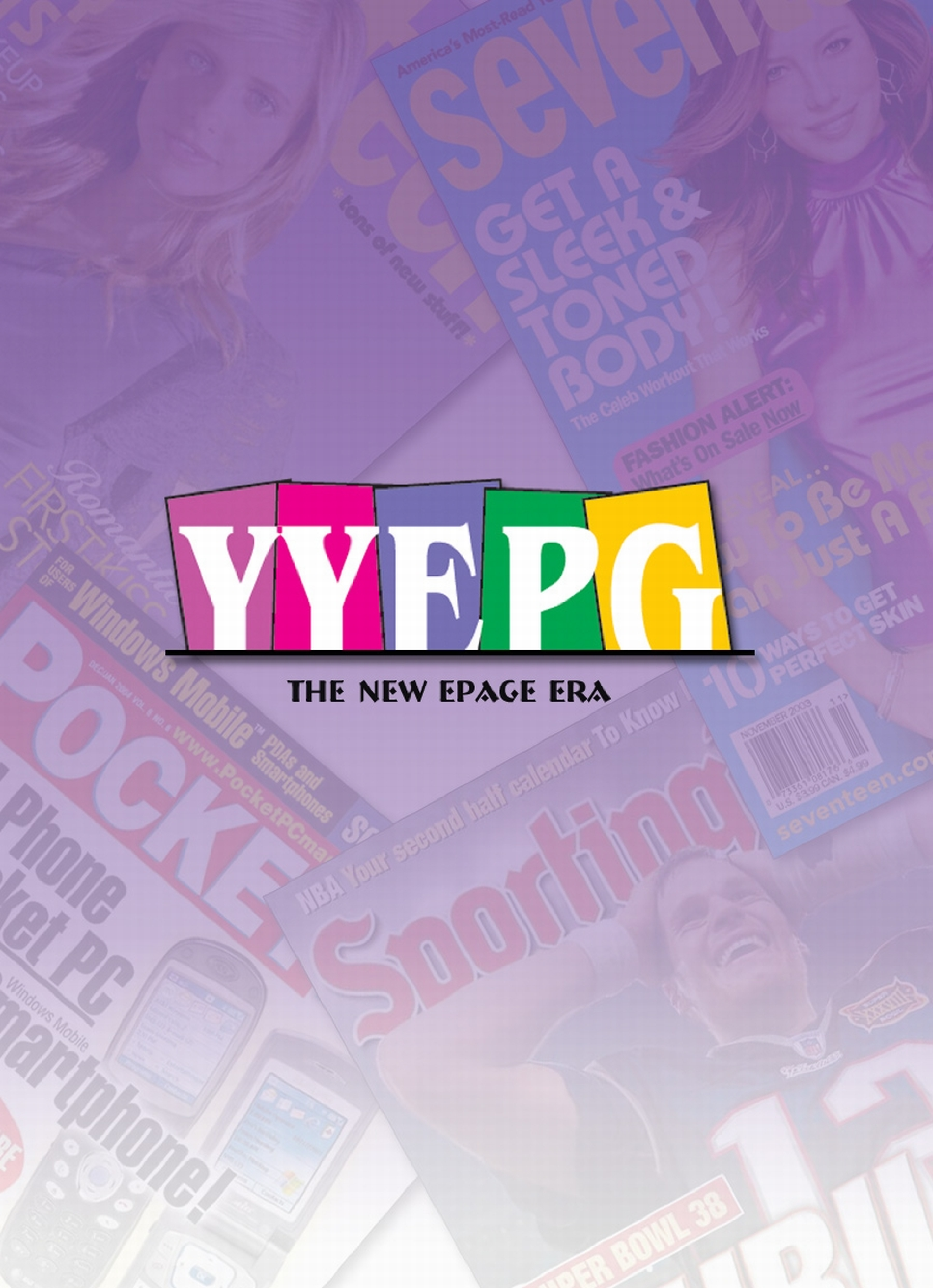
米格游戏提醒广大即将参与的玩家，此次活动所有玩家的照片以及个人资料、介绍必须是真实的，否则不会在米格官方和各媒体推出供玩家评选！已经发送了非本人照片的玩家还请重新加入活动！玩家发送的照片大小标准应为（定制规格），这样才能以最佳的效果向其他玩家展示你的靓照。

联系方式：

如对此次活动有任何疑问，以及需要得到帮助。可通过以下方式与我们取得联系：
客服信箱：supportcn@mig.com.cn
客服电话：010-58690540
www.mig.com.cn

精彩活动 尽在米格


寰宇之星
ODIN.
奥汀科技
豪杰齐心秉忠义
金戈铁马战千军
三国群英传 V
2005年春 豪烈驾临
实现千人对千人的超大会战
武将技更加华丽，威力远胜前作
百余种战策，应用变化多端
寰宇之星
我的游戏•我的快乐•我的寰宇之星
北京寰宇之星软件有限公司总代理
地址：北京市海淀区知春路56号中海实业大厦五层（100086）
电　话：010-82114383(总机) 82110219 (客服)
http：//www.unistar.net.cn
E-mail：huanyu@unistar.net.cn
希望工程
PROJECT HOPE
中国青少年发展基金会
CHINA YOUTH DEVELOPMENT FOUNDATION
您购买一套本产品，即为“寰宇之星希望小学”的建设投入了一元钱！


YYEPG
THE NEW EPAGE ERA